制作人频道：动画作曲人畅谈《口袋》金曲

研究所：口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（2）

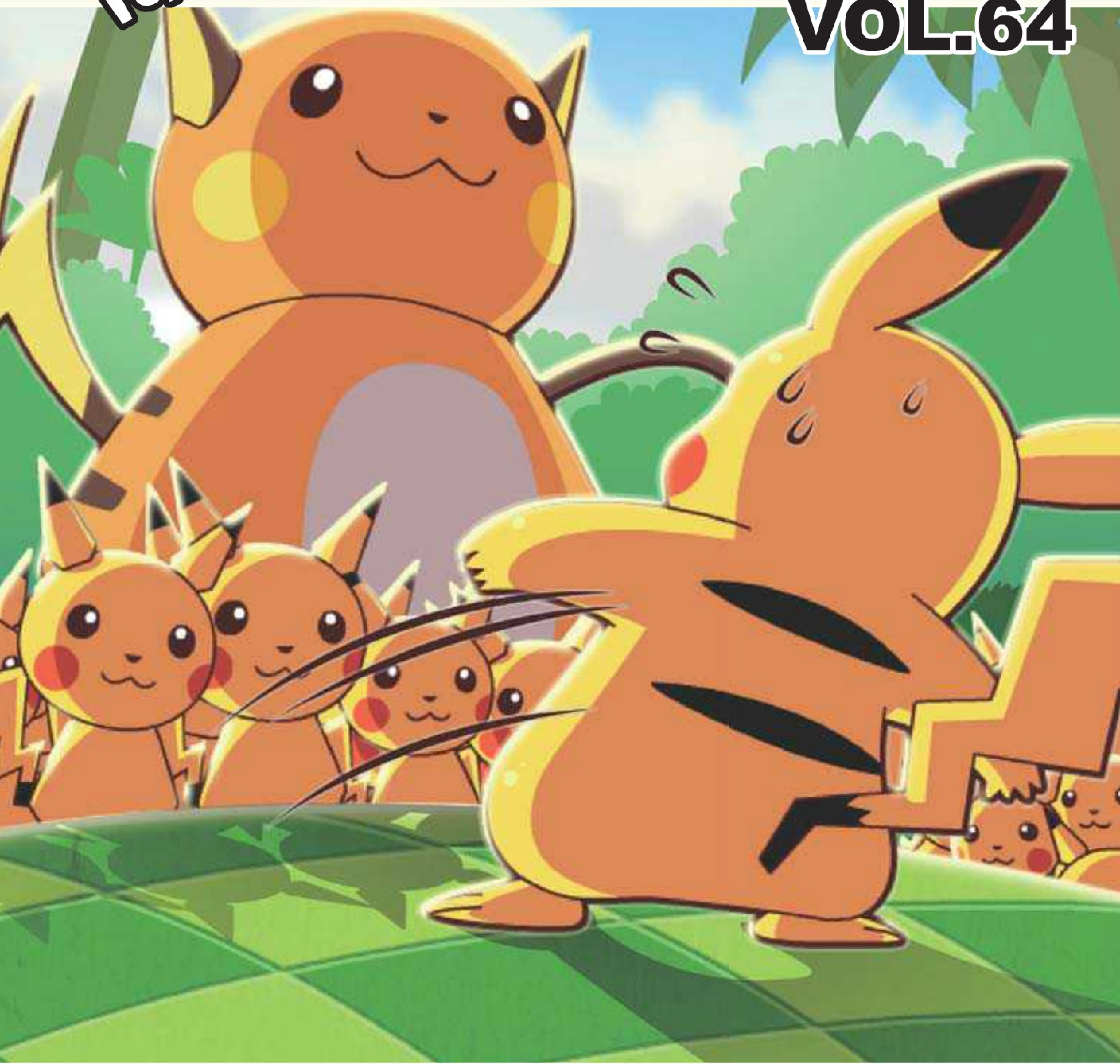
研究所：《口袋迷宫 伟大之门与无限迷宫》补完计划

幸运大抽奖继续进行，开年红大奖名单揭晓！

口袋玩家

POKéMON

VOL.64



《口袋玩家》64辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



皮卡丘 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



冰精灵 1名



草精灵 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂偶



侧立皮卡丘 1名



睡觉皮卡丘 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



盾甲龙 1名



土台龟 1名



礼士蟋蟀 1名

参与方式

只要在2013年5月20日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在66辑公布。

《口袋玩家》62辑中奖名单

一等奖：1名 口袋日版3DS LL



厦门市 钟英鑫

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

上海市 蔡圣杰

北京市 洪铭

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶（小）

乌鲁木齐市 麦尔丹

广州市 袁善

幸运奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

秦皇岛市 李航

金华市 吕剑宏

苏州市 张骏聪

口袋妖怪大乱斗U+2013剧场版跟踪报道（3）





新作×2 详尽大报道
来了解游戏、动画新作的更多魅力！

游戏前哨站

P028

畅谈《口袋妖怪》金曲——宫崎慎二、汤山邦彦、三间雅文、吉川兆二访谈

对话四位动画制作人，探析《口袋》动画版金曲诞生的秘密！

制作人频道

P012





《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》补完计划

四神兽收服详尽讲解
口袋乐园建设规划
完全技能手册
全技能列表及附表
特性列表

研究所

P123



口袋妖怪详尽分析

P160

——未进化精灵专题（2）



这次带来的精灵是胖丁、毛球、三合一磁怪、铁甲暴龙和吉利蛋

研究所





口袋玩家

POKéMON



VOL.64目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

制作人频道

畅谈《口袋妖怪》金曲——宫崎慎二、汤山邦彦、三间雅文、吉川兆二访谈 12

影视动画

2013剧场版跟踪报道（3） 19

游戏前哨站

口袋妖怪大乱斗U 28

专题企划

我们要变强——第六代新形态精灵展望 36

口袋妖怪17年（特别篇）——TV动画特辑：超世代·战斗开拓区篇 49

口袋妖怪原型探析——第五代超能系精灵2 61

口袋漫画

口袋妖怪DP物语 71

《神奇宝贝特别篇》三十九卷简介（上） 88

PM海贼团——徘徊在黑夜中的人们 90

Pokemew 青之救助队——背城决 95

全彩口袋妖怪四格漫画 113

研究所

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》补完计划 123

- 四神兽收服详尽讲解 123
- 口袋乐园建设规划 126
- 完全技能手册 129
- 全技能列表及附表 134
- 特性列表 149

《口袋妖怪 黑2·白2》战术系统探究Vol.9 153

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（2） 160

CONTENTS

口袋卡片
口袋妖怪卡片游戏——边界篇2 187

口袋画廊
口袋画廊 193

精灵中心
精灵中心 194

口袋小说
海盗之王（1） 200

圈圈熊酒吧——冰海大帝（1） 211

光盘导视
光盘导视 224

口袋玩家DVD目录



一、《口袋妖怪大乱斗U》预告片

二、2013剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》预告片

三、宠物小精灵BW（第二季）

114.阿克罗玛VS汉森姆！等离子团的阴谋！

115.雾之算木牧场！电龙的灯光！

116.N再现！救出勇士鹰作战！

117.赶紧！小精灵湾岸救援队！

四、宠物小精灵AG

2.古代小精灵与神秘军团



《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

游戏 《口袋妖怪大乱斗U》发售日公布



口袋妖怪官方宣布，Wii U平台的《口袋妖怪》新游戏《口袋妖怪大乱斗U》将于4月24日发售。同时，以游戏中的各种口袋妖怪造型为基础所开发的NFC模型（近距离无线通信模型）也将在同一天发售。这款模型的内部内置有无线通讯设备，将其放在Wii U的手柄上后就可以和《口袋妖怪大乱斗U》进行联动。第一弹上市的模型将包括妙蛙种子、皮卡丘、小火鸡、圆企鹅、利欧鲁、比克提尼等7种，详情请见本辑的“游戏前哨站”。





游戏 《口袋妖怪 Tretta》第五弹资料篇公布



3月中旬，玩具厂商Takara Tomy在其官方网站内公布了圆牌对战街机游戏《口袋妖怪 Tretta》最新一弹资料篇的相关消息。第5弹资料篇名为《与喵喵一起寻找！那3只精灵！》，在本作中，将以喵喵、藤王蛇、炎武猪、大剑海獭等口袋妖怪为主题，除了伊宿三主角最终进化型的圆牌将在《口袋妖怪 Tretta》内首次登场外，这次的新系统中还将在圆牌上加入名为“搜索标志”的新要素。第五弹资料篇将于4月下旬在日本各大游戏店内登场，关于新资料篇更为具体的内容，官方也将在4月份的时候公布。





活动 “口袋卡片对战嘉年华”4月即将开幕



即将于4月启动的口袋妖怪卡片游戏的盛大赛事“口袋妖怪卡片游戏BW 对战嘉年华 2013春季赛”目前已经由口袋官方公布了具体的活动举行时间和举行地点，分别是：福冈会场将于5月4日在福冈国际会议场多功能大厅内举行，名古屋会场将于5月12日在名古屋市中小企业振兴会馆大厅内举行，东京会场将于5月18日～5月19日在千叶幕张展览馆展示大厅内举行，大阪会场将于5月26日在Intex大阪内举行，在本次大会上获得前几位名次的选手将有机会获得参加口袋妖怪世界大会日本代表选拔赛的资格。另外，所有前来参加活动的玩家只要事先购买过3月发售的《巨大加农炮》和《最强爆流混合卡组60 水箭龟+丘雷姆》两种卡片新商品，就可以拿着这套卡组到工作人员那里免费领取一个水箭龟和丘雷姆主题的卡片收纳盒作为赠品。



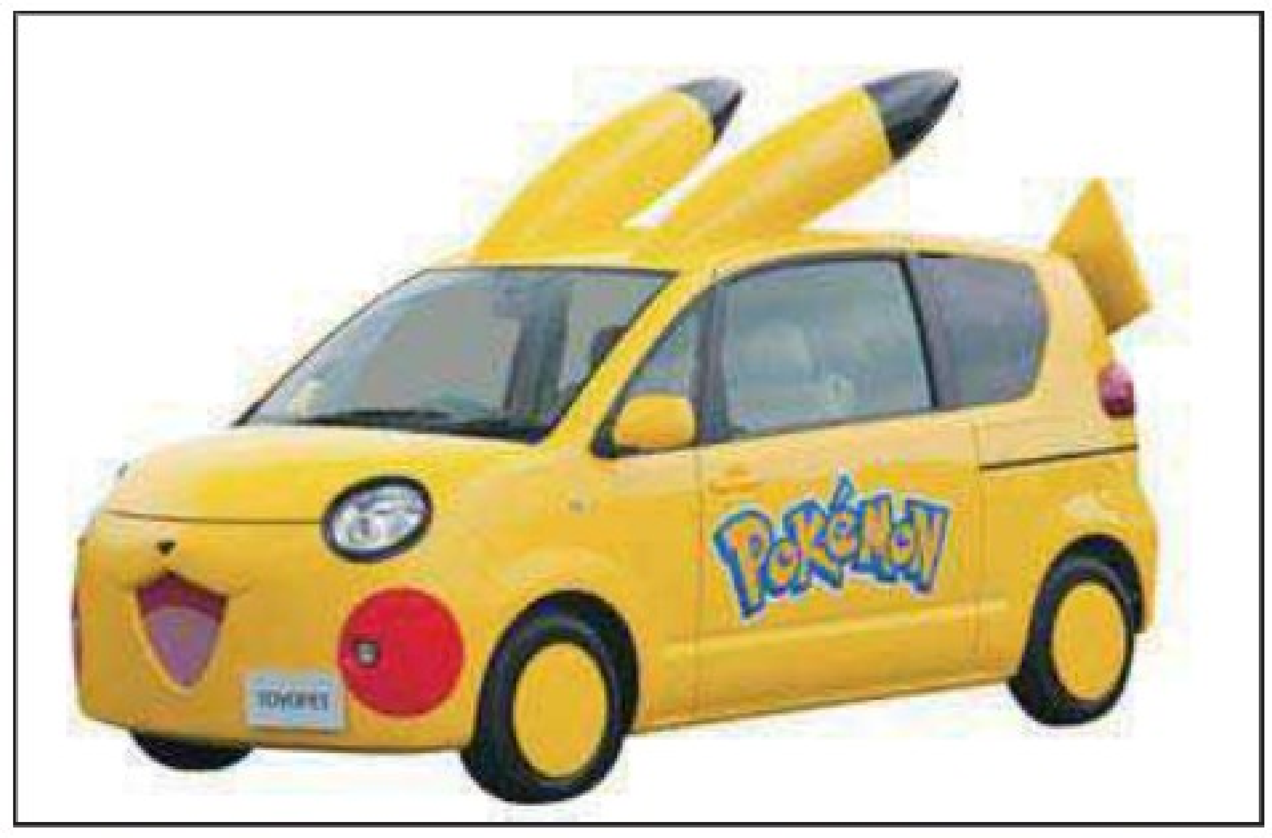


活动 “口袋妖怪春日祭”3月开幕

一年一度的“口袋妖怪春日祭”又开幕啦。在3～4月期间，又有多场相关活动在日本各地的商场内举行，具体时间为：3月22日～3月24日在福冈的JR九州铁路大厅举行，3月23日～3月31日在横滨的横滨地标广场举行，3月23日～4月5日在东京的口袋妖怪中心东京店举行，3月27日～4月1日在大阪的大丸百货梅田店举行。届时，在现场将有口袋妖怪汽车秀、电鲶鱼钓鱼大赛、口袋妖怪宾果球大赛、口袋妖怪舞台秀、口袋妖怪涂鸦大赛等众多活动举行，另外玩家们还可以在会场内得到口袋手摇铃、口袋手提袋、口袋遮阳帽等有趣的赠品。













事件 “口袋妖怪世界锦标赛 2013”举办时间和地点公布

3月上旬，口袋妖怪官方公布了有关2013年“口袋妖怪世界锦标赛”的举办时间、地点等内容的信息。据悉，本届世界大赛的举行时间为8月中旬，举办地则设在加拿大的著名海港城市温哥华市。从4月上旬起，日本地区游戏部分与卡片部分两大类目的选拔活动都将陆续展开，游戏类的初赛选手将通过“口袋妖怪全球连接 日本杯网络大赛”选出，而卡片类的初赛选手则将通过“口袋妖怪卡片游戏BW 对战嘉年华 2013春季赛”选出，之后所有选手还将参加决赛“口袋妖怪世界锦标赛 日本代表决定大会”，在决赛上最终获胜的玩家将前往加拿大参加这场口袋玩家世界级的盛会。





活动 Pizza-La公司举行购买披萨赠送文具套装活动



披萨外卖连锁店Pizza-La从3月上旬开始开展了购买披萨赠送文具套装的促销活动，活动期间，顾客们只要在日本各地的Pizza-La门店内订购2100日元以上的食品，就可以获得一套“Pizza-La原创口袋妖怪文具套装”作为赠品。这套文具套装由垫板、尺子和笔记本三件套组成，上面印有各种口袋妖怪的可爱造型，相信众多口袋玩家们看到后一定会爱不释手。活动将持续至5月下旬结束。

事件 在YouTube观看口袋图鉴？口袋图鉴YouTube频道开通

1月18日，Pokemon官方在国外著名视频网站YouTube上开通了专门用来供玩家们观看口袋妖怪图鉴视频的专题站点“口袋妖怪图鉴 YouTube频道”（http://www.youtube.com/user/PokemonZenkokuzukan）。该站点上的口袋图鉴的视频用《口袋妖怪全国图鉴 专业版》来生成，目前包括皮卡丘、皮丘、雷丘以及伊宿图鉴上的众多口袋妖怪在内的总计171种精灵可供玩家们点播观赏。



活动 口袋官方参加“六本木大厦新春祭”活动



一年一度的“六本木大厦新春祭”在3月23日~3月24日举行啦。“六本木大厦 新春祭”是由在六本木大厦内办公的多家企业共同策划、共同参与的一次历行迎春活动，因为Pokemon公司在东京的总部也同样位于六本木大厦内，所以口袋官方每年也都会积极参加这项活动，今年Pockmon官方也派出由工作人员扮演的皮卡丘等口袋妖怪到现场和大家互动并合影留念。



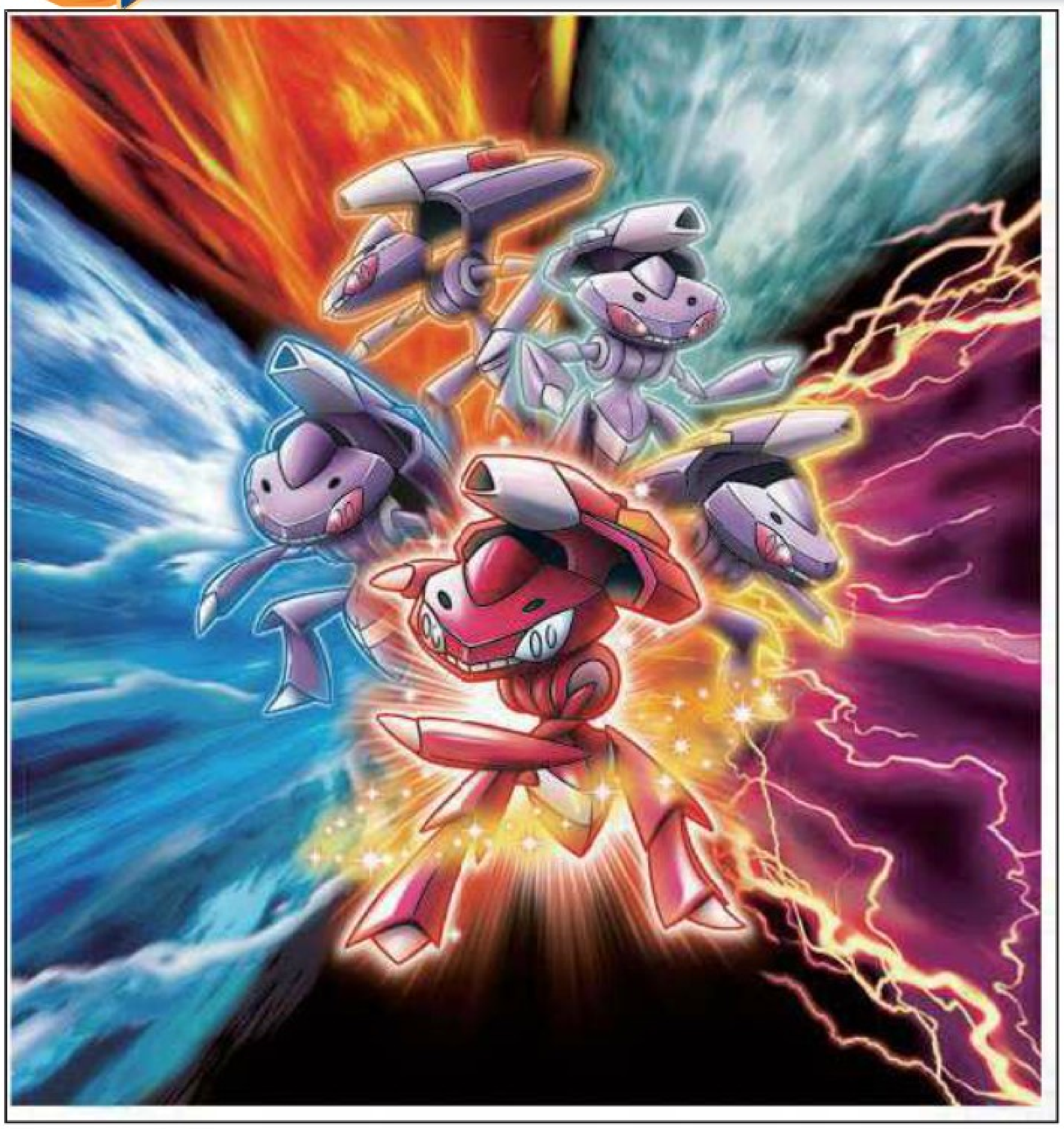
周边 2013年剧场版预售券礼物妖怪公布

随着2013年剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》的公开，口袋妖怪官方也在3月15日公布了今年剧场版预售券所赠送的礼物精灵的情报。今年赠送的礼物精灵同剧场版的主角相呼应，是拥有隐藏特性“紧张感”、同时等级为100的超梦，在6月15日～9月1日期间，所有购买了电影前售券的玩家都可以前往日本各地的游戏店或者口袋妖怪中心领取。





周边 口袋中心即将发售红色盖努塞克特主题周边



从3月23日开始，一套以剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》中的主角之一——红色盖努塞克特为主题的周边，开始在日本各大口袋妖怪中心内发售。首批上市的商品种类将包括绒毛玩具、手帕、钱袋、浴巾、A4尺寸文件夹、彩色铅笔、橡皮、T恤、贴纸、钥匙扣等，在4月初时又有更多的后续商品在口袋中心内上市。







周边 口袋中心大阪店推出搬迁纪念周边





3月20日，为了庆祝口袋妖怪中心大阪店顺利搬迁而推出的一系列纪念商品正式在大阪口袋中心内发售了。本次所推出的周边种类包括有绒毛玩具、徽章、储蓄罐、茶杯、金属钥匙扣、笔记本、手帕、A4文件夹等多种款式，而且所有商品上都印有为庆祝搬迁而特别设计的原创插图，非常具有纪念意义。另外，名古屋铁道公司为了祝贺大阪口袋中心的搬迁，也和口袋官方联合推出了一款金色图案的纪念交通卡“口袋妖怪manaca”，数量限定10000张，凭这张交通卡可以在名古屋铁道旗下的各线路内搭乘列车。





游戏 PGL网站3月继续发放梦世界玩偶

口袋妖怪PGL网站一月一次的梦世界玩偶发放活动在3月份继续进行。3月所派送的两款玩偶分别以雪拉比和塞伊米为造型来设计，玩家们可以在网站内输入密码“はるやすみだいすき”后领取。两款玩偶的领取时间为3月15日～4月30日。



周边 “喷火龙系列”周边登录亚马逊网络商店

从3月15日起，人气商品“喷火龙系列”周边开始在日本亚马逊网络商店的“口袋妖怪商店”专栏内上架。这套“喷火龙系列”的周边拥有非常丰富的商品种类，既有适合少年顾客的笔记本、T恤衫、文具等商品，同时也有适合成年顾客的马克杯、领带、皮夹、名片夹、袖扣、领夹等商品，喷火龙帅气的造型适合各个年龄段的买家进行选购。




活动 口袋官方与Niconico联合举办对战活动

口袋妖怪官方宣布，为了迎接“口袋妖怪世界锦标赛2013”，从4月上旬开始，口袋官方与著名视频网站Niconico联合举办一场大型的游戏对战活动“Niconico超选手权2013大赛”。本次对战赛的报名时间为4月3日～4月5日，举行时间则是4月6日～4月8日，对战方式全部都采用Wi-Fi网络进行。最终，在本次活动初赛中获得前4名成绩的选手将于4月27日前往幕张展览馆参加总决赛，这场决赛也将通过Niconico网站内的直播频道提供给全体玩家们收看。

动画 口袋TV动画版新篇章即将登场

继TV版动画《口袋妖怪 最佳祝愿》第二季即将完结的《N之章》之后，从4月25日起，TV版的口袋动画又将迎来全新的篇章《德科罗拉大冒险篇》。此次的新篇章将讲述小智等一行人搭乘游轮来到德科罗拉群岛冒险的故事，所谓的“德科罗拉群岛”并不是游戏原作中存在的地区，而是和以前的橘子群岛一样，是动画版中原创的地点。至于小智在新的舞台中将经历怎样的故事，就让我们拭目以待吧。



周边 长岛乐园发售“口袋妖怪大冒险露营”主题周边

3月20日，在日本三重县桑名市的长岛乐园内发售了一套以园内的特别活动“口袋妖怪大冒险露营”为主题的周边商品。迷彩色的图案风格加上笔记本、遮阳帽、T恤衫、绒毛玩具等丰富的周边种类，让参加完有趣活动的游客们还可以顺道购买这些商品留作纪念，可谓一举两得。





周边 美版和欧版皮卡丘限定版3DS XL发售

继日本地区发售皮卡丘限定版的3DS LL后，北美和欧洲的任天堂分部也在各自的地区发售了美版和欧版的皮卡丘限定版3DS XL主机，两地的发售日期都为3月24日。



游戏 美版《口袋妖怪全国图鉴 专业版》梅萝爱塔密码公布



3月下旬，美国口袋妖怪官网发表了3DS软件《口袋妖怪全国图鉴 专业版》美版中解锁梅萝爱塔的密码，只要输入“TTQALFHN”后就可以在游戏中显示梅萝爱塔的图鉴数据了。

畅谈《口袋妖怪》金曲

宫崎慎二、汤山邦彦、三间雅文、吉川兆二访谈

观看《口袋妖怪》动画的玩家肯定对其中的音乐有很深的印象，那些丰富多彩的音乐点缀了动画中主角们冒险的旅程，这一次几位制作人齐聚一堂为大家讲述些音乐诞生背后的故事。



宫崎慎二 编曲家，参与制作TV动画《口袋妖怪》。



汤山邦彦 TV动画《口袋妖怪》的总导演。



三间雅文 TV动画《口袋妖怪》的音乐总监。



吉川兆二 TV动画《口袋妖怪》的制作人。

动画《口袋妖怪》开始时期

吉川兆二（吉川）： 首先我们一起来回顾一下《口袋妖怪》刚开始时吧。第一辑是1997年4月1日播放的，那个时候还不是周四播放而是周二的18点30分。

汤山邦彦（汤山）： 没错没错，是4月份的时候，我记得收到分镜剧本时是在那一年除夕左右呢（笑）。

吉川： 最初聚在一起讨论《口袋妖怪》音乐的时候是年末？还是年初来着？

三间雅文（三间）： 时期虽然非常模糊，但是地点我却记得很

清楚，是在Mediafactory公司的会议室。明明是大人们聚在一起商量事情，但是每个人都拿着一台GB，这样奇妙的景象给我留下了很深的印象（笑）。

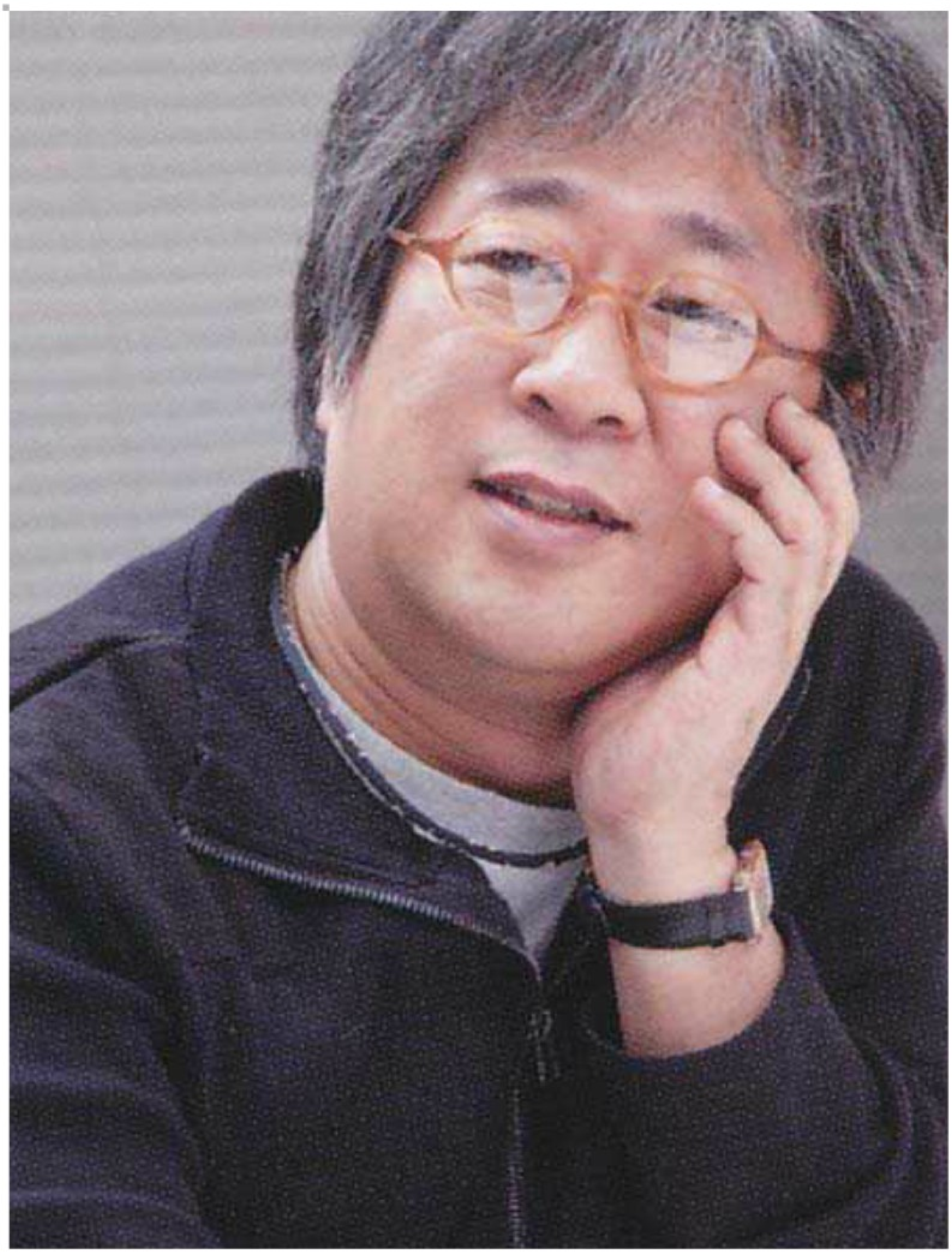
宫崎慎二（宫崎）：我自己那个时候刚刚开始了解《口袋妖怪》相关知识，还不是很清楚。因此请大家做了各种各样的说明，我还记得那时苦思冥想到底要写出怎样曲子的情形。

汤山：因为那个时候动画的画还没有全画出来，只是给我看游戏的攻略本和口袋妖怪的图鉴。动画并不是战斗取得胜利并成为冠军的故事，因此要用游戏的资料来说明确实很困难……我记得在要求音乐创作的时候我提出了“什么都可以”这样超随便的要求（笑）。帅气的曲子、搞笑的曲子……那时就差拜托创造演歌了（笑），总之就是很广阔的范围要求的。

三间：最初要求的歌曲有很多倾向于描述角色心情的。例如希望、滑稽、多愁善感，另外还有悲伤、不安、恐惧、冲击等等各种各样的。

汤山：没错啊，最初主要是对游戏使用的曲子进行改编，因为那些曲子里对心情方面的表现非常少。战斗的曲子和充满冒险感觉的曲子靠着宫崎先生改编成管弦乐就已经足够，想要在这些中间穿插的乐曲而要求他们进行创作。例如能表达“寂静的夜晚”这样的氛围的曲子。

三间：夜晚也有各种各样的呢，公园里秋千轻轻晃动的寂寞夜晚、月光优美的柔和夜晚等等。



汤山：其他作为关键词常常被使用的就是“活宝”了吧（笑）。

三间：啊，“活蹦乱跳”也有不少，另外还被拜托了要有大爆笑感觉的歌曲。还有一件让我茅塞顿开的事情是，虽然想要滑稽感觉的歌曲，但是我自己却没有一个明确的场景印象，这个时候汤山先生对我说“那就要求华尔兹吧，华尔兹和任何场面都很搭哦。”意外地发现确实是这样呢。

汤山：诶？我说过这样的话吗（笑）？完全不记得了。

三间：那之后要求配乐的单子上一定会出现华尔兹。

宫崎：但是说到华尔兹，我这一边却是很怕看到

这个配乐要求呢（笑）。可以说在这个曲子上没有办法做什么个性的发挥，使用华尔兹的乐曲都被大家写尽了的感觉。因此作为作曲的一方，感到十分的苦恼呢。



最初留有印象的曲子

吉川：宫崎先生最初制作曲子印象比较深的是哪首?

宫崎：每集最后使用的曲子，我觉得太过华丽了，在心中暗想“这样没问题么？”一直很不安，与其说是印象深，不如说是每次在结尾听到都会很在意的感觉，所以记得十分清楚。

汤山：被人称作“每次都是最后一集”呢（笑）。不过《口袋妖怪》基本上每集都会有一个完结所以用那个曲子做结尾也不会觉得奇怪，反而让人情绪高涨，我觉得挺好的。

吉川：另外我最初对火箭队的原创曲子印象很深。

宫崎：那个被称作很有《粉红豹》风格的曲子啊（笑）。为了不像而拼命想了半天，明明歌词和和旋都不一样，但是给人留下的印象就是很像。虽然最后三间先生说“和要求的一致，完全OK”（笑）。

汤山：另外印象很深的是一个现象而不是一首曲子。在《口袋妖怪》刚开始时综艺节目经常会使用它的曲子。总能在电视上听到，让我非常在意。

吉川：没错没错。专业的棒球新闻也经常使用，现在也会使用呢（笑）。

随着剧情发展越来越需要曲子?

吉川：随着系列的推进需要很多全新的曲子，那么下一个话题就针对这个问题谈一下吧。

三间：首先因为最初的时候还没有明确地看到系列的方向性，所以包括游戏原本的音乐在内加上全新的原创音乐总共做了40～50首呢。那之后的乐曲我打算配合脚本不断追加要求。

宫崎：确实在进入第二年的时候重新写了50首左右。另外在系列变化了之后（进入《橘子诸岛篇》）又更新了20首。

汤山：这样一年累积下来，不只是冒险的风格，还要求了许多变化丰富多彩的曲子。

三间：没错。虽然有许多表现心情的曲子，为了填补没有的空白，还想要一些变化丰富多彩的曲子。结果就是甚至连演歌都要求了（笑）。然后这些充满变化的歌曲变多之后，就委托他们创造其他种类的曲子。表现武藏的贫穷时用的曲子当时就是委托创造“夸张到极致的悲伤歌曲”，游戏中没有这样的曲子，这是宫崎先生原创的曲子中特别给我留下很深印象的。像这样不断扩充乐曲幅度的要求我提了不少呢。

变化的事情与不变的事情

吉川：我们从事《口袋妖怪》相关工作已经很长时间了，最初的时候和现在，有没有感到什么变化？

宫崎：首先是体力方面感觉力不从心了啊……虽然这样说有一半是开玩笑的（笑）。认真说起来的话就是连好莱坞电影都增加了电子乐器，作为听的一方要求这样的音乐并不感觉奇怪。但是使用电子乐器作为全新的器材，创作一首曲子花费的时间就会变长，因此虽然要求创造的歌曲总数和之前没有变化，但是渐渐就变得力不从心了呢（笑）。



三间：电子乐器有不少变化，和真的乐器声音非常相近，最初听到曲子的时候感觉到技术的进步啊。

吉川：说到和过去的不同的话就是系列曲子的倾向上有所不同吧。

三间：没错。《超世代》中宫崎先生的原创歌曲多是少年的冒险剧风格，之后的《钻石与珍珠》中就不只少年，还有许多展现少女想法的作品。因为另一位主人公小光登场的原因改变了之前一直以小智为主的冒险。从汤山先生那得到第一话的剧本时，看到作为小光首次登场的这一话，几乎要求所有曲子都焕然一新。这样的要求是《珍珠与钻石》首次出现的。

汤山：因为《钻石与珍珠》是双主人公，所以才要这么做啊。

三间：不只是《钻石与珍珠》每一部都做了很多曲子，结合每一部的特征创作了很多呢。

吉川：反之有没有从最初开始一直没有变化的事情呢？

宫崎：并不是音乐方面，而是导演那边的工作的话有的。《口袋妖怪》虽然也有战斗场面，但总体来说是以冒险为主的。因此我很有自信这是一部可以推荐给所有小朋友看的作品。这一点一直没有变化。

关于曲子的要求

吉川：另外想问宫崎先生，有没有接到比较难的曲子的要求？例如刚刚提到的“华尔兹很难”之类的。

宫崎：并没有，华尔兹与其说是很难，不如说是在接到要求时常常感到压力吧。并没有觉得“这样的曲子我自己真的能做么？”，而非常不安的事情。但是硬要说的话火箭队部分有创作闹剧般的曲子，这个会变成怎样有一点害怕。因为这是要求“用打击乐器表现热闹欢乐场景”的曲子哦。因为是超过1分钟的曲子所以不能用类似“瞬间艺”表现出来，用这种手法能不能很好表现出闹剧和戏谑的感觉而非常不安。幸好最后三间先生非常喜欢这首曲。

三间：我这边反而觉得对宫崎先生要求了很多很难的曲子而感到非常抱歉。例如恐怖和不安的曲子，我和汤山先生说不能让小孩子们听起来觉得太过恐怖，但完全不恐怖也不行。

汤山： 要求馆内充满恐怖的氛围，但是度又要把握得很好，关于这一点我们谈了很久呢。

三间： 在什么程度踩下刹车，在哪里加油这一点是特别难办的。因此提出要求的时候我觉得这是“有点乱来”的要求了呢。

宫崎： 但是三间先生的要求都很简明易懂，虽然在看到菜单的时候也有困惑，但是一问他就能马上解释清楚。我觉得他选择了许多容易引发想象的语言，甚至连三味线也写上了哦（笑）。这样对我的工作有很大的帮助。



■三间先生向宫崎先生提出音乐要求时准备的音乐菜单。要使用音乐的场面以及曲子的印象都有很简明易懂的说明。

各种印象深刻的曲子

吉川： 那么接下来想问一下大家喜欢的曲子或者印象深刻的曲子。

三间： OP和ED的原创歌曲都很喜欢哦，每次换新的歌曲都会要求宫崎先生尽可能多地去变化。因为大多数的动画都是1单元或者2单元就会换一次，但是《口袋妖怪》是1年左右才换1次。

吉川： 特别是OP听起来很有情绪高涨的感觉呢。不只作为每周最先听到的曲子，在动画中也会使用这个编曲，让人留下深刻的印象。另外我自己个人对火箭队的曲子印象深刻，很有随着系列的前进渐渐变强的感觉。

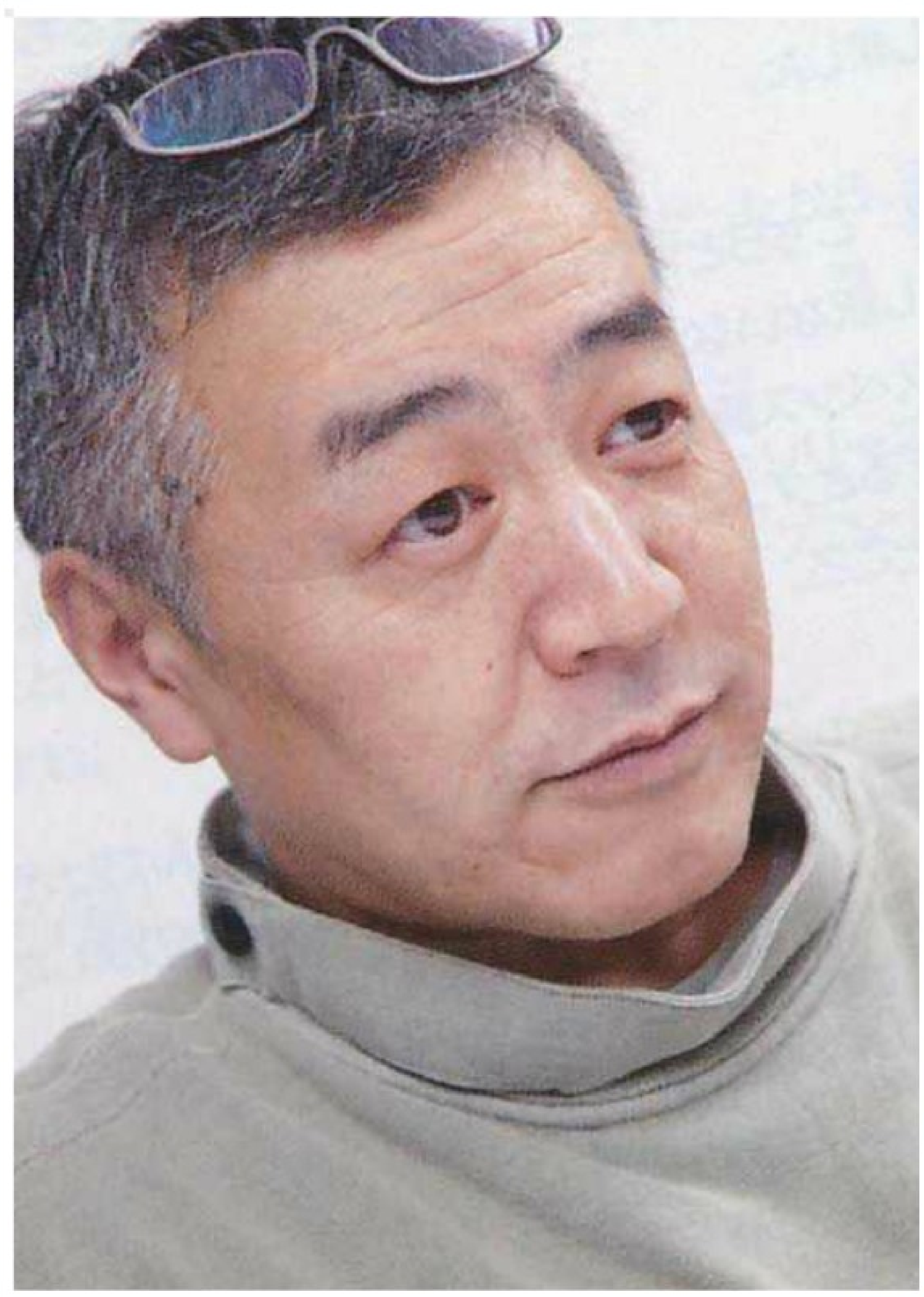
三间： 火箭队的曲子确实不错呢，我特别喜欢2006年的火箭队之曲，感觉非常的厉害。

宫崎： 是一首非常古典的曲子哦。

三间： 没错没错，我也很喜欢那首。因此拜托了宫崎先生创作这首曲子的滑稽版本，结果最后还得到了祭典版本，真是非常有趣啊（笑）。

宫崎： 这正是三间先生一贯的要求风格啊（笑）。

三间： 没有没有，我没有这么要求啦（笑），反正得到这首曲子的时候觉得非



常有趣哦。

汤山： 也许是三间先生不经意地这么一提，然后宫崎先生就很好地把握之后进行了创作？

三间： 诶？这么说果然我才是罪魁祸首（笑）？

宫崎： 和三间先生商讨曲子的时候我经常会唱歌哦。感到说不清楚的时候就哼着节奏说就是这种感觉的。三间先生总是把这些记下笔记带回去，也许就是从那诞生了大量的曲子吧。

曲子中的回忆

三间： 另外我还记得根据汤山先生提出过“青蛙和蝉鸣叫的声音一般的摇篮曲”这样的要求而创作出的曲子。这并不是根据场面而创作的曲子，而是事先创造的曲子，对于《口袋妖怪》来说这样的要求也是第一次。

宫崎： 那首曲子，是在自己家创作了DEMO之后就用邮件发给了导演。

汤山： 没错，这又回到刚刚的话题了（笑），和过去相比这也是一种进步。发送过来之后我能在自己家中就进行确认。

三间： 确实是这样，以前的话要用卡带或者CD来传递数据，现在用邮件直接添加非常方便。

汤山： 但是在网速还很差的时候，这样做也很要命啊。有一次在纽约进行剧场版的取材时，收到了附带素材的邮件，结果全部接收花了30多分钟呢（笑）。而且还是用拨号上网接收的，电话费也花了不少。

吉川： 那时很艰苦呢（笑）。那么汤山先生有什么喜欢的曲子吗？

汤山： 我喜欢最初的时候皮卡丘帮助小智让大家哭出来的曲子。

三间： 那首不管什么时候听都很情绪高涨。

宫崎： 剧场版《超梦的逆袭》结束之后美国也开始播放《口袋妖怪》，那时大家去了拉斯维加斯。在那里观看了美国版的《口袋妖怪》，发现那边对音乐都进行了重新制作，但是皮卡丘的曲子却没有替换。因为是自己创作的曲子，所以感到非常感动，很高兴。



吉川： 宫崎先生还有其他喜欢的曲子么？

宫崎： 有一首没怎么被用过的（笑），首次使用钢琴的曲子。既不悲伤也不欢乐一首懒洋洋感觉的歌曲，但是是一首很漂亮的曲子哦。即使是现在我也会反复听这首。

汤山： 经常会出现的曲子和很难使用的曲子各占一半都呢。

三间： 在得到十分适合的曲子之后就会在动画中经常使用，每周的作品中都穿插，渐渐渗透，正因为有这些曲子使得另一些曲子变得不怎么被使用，真对不起（笑）。

什么样的歌曲？怎样使用？

吉川：说起来听宫崎先生曲子最多的人就是三间先生了吧？

三间：每周最少要听50首。

宫崎：好厉害，比我听得都多。因为每周都要给动画配音，所以说起来这也许是理所当然的事情吧（笑）。

三间：现在包括剧场版的曲子在内总共超过600首。这些都像是存放在宝库中的珍宝，要从中选出合适的曲子穿插在动画中，真是奢侈啊。

吉川：而且游戏啊、动画啊都有一些“一听就情绪高涨”的歌曲，听过就会产生“很好！那么来努力一下”的心情。这样一想就会感到音乐强大的力量。剧场版也是这样，当出现电视版中熟悉的音乐后就会涌现《口袋妖怪》开始了的实感。

三间：剧场版开头一般都会选择配合TV版的曲子，为的就是利用在TV版中每周渗透的熟悉感带给观众，让他们很容易就进入到剧情里，让他们有“小智他们的旅程开始了啊”的感情。

汤山：这正是在口袋妖怪的世界里音乐所起到的重要作用呢。既有从游戏音乐改编的曲子，也有动画中全新的原创曲子。有数量如此之多的曲子却由一个“口袋妖怪的音乐”这样的理念贯穿，因此感觉到充满统一感。这正是宫崎先生的力量，虽然曲子幅度很广但是不管听哪一首都会觉得“这就是口袋妖怪的音乐”！我在制作电影的时候觉得音乐方面帮了很多。

CD的完成

吉川：这么多音乐集合在一起以发售了许多张专辑。在完成专辑之后大家有没有一种回顾《口袋妖怪》音乐的感觉？

汤山：数量真的非常多啊，发型专辑的时候可不仅仅是一次创作的曲子，而是10几年间一点一点累计创作的。我希望大家也能够在CD中听到这些岁月的累计。

三间：一般的CD同一首曲子即使有不同的版本也只会收录一首，但是在《TV动画口袋妖怪音乐BEST 1997～2010》里把所有的曲子一齐收录。这张专辑对我来说都是值得收藏的。例如演歌的曲子就收录了直播演奏的版本和录制的版本两种。一般情况下录制和现场两个版本不会同时收录，这张专辑这一点做得很好。

吉川：其他的吸引眼球的曲子即使很短也全都收录，可以说是宫崎先生集大成的作品。

三间：把自己所有的歌曲进行整理浓缩成这样一张专辑，说是宝物也毫不过分啊。

吉川：我认为自己会继续从事《口袋妖怪》相关工作，宫崎先生肯定也是这样，再加上汤山、三间真是绝妙的铁三角啊。TV版和剧场版《口袋妖怪》的音乐都是在这里的诸位心血的结晶，那么最后请宫崎先生为我们说几句话吧。

宫崎：《口袋妖怪》是游戏中的曲子进行编曲再加上原创曲目，经过这么多年岁月的沉淀渐渐形成了现在这种绝妙的平衡。像这样我们几个人聚在一起进行谈话回忆起“写过这个曲子啊”，从黑暗中唤起过去的记忆真的很棒。所有这些歌曲对我来说，对三间来说，对所有的《口袋妖怪》的粉丝来说都是最棒的宝物。



2013剧场版跟踪报道（3）





继上次带来有关超梦加入今年的剧场版后，官方又进行了一次较大规模的更新，一起来了解更多有关2013年剧场版的内容吧！

文/马修

主片・神速的盖努塞克特 超梦觉醒

继公布了超梦之后，主片《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》便又放出了大量的情报，包括故事、预告片、登场角色等，如今距离影片上映还有3个月，而国内玩家年末才能看到相应的中文字幕版，我们还是先来了解影片的最新消息吧！

今年夏天 你我都尚未真正了解的超梦，即将觉醒！

故事梗概

小智和皮卡丘来到了大都市纽特克市，这里出于对口袋妖怪的安全与保护目的而建设的口袋妖怪专用居住设施——口袋妖怪丘陵接近完工，就在这时，纽特克市遭到了精灵军团的袭击，这种精灵名为盖努塞克特，为首的红色盖努塞克特，更是迅捷凌厉。

这种精灵原本生活在3亿年前，号称“3亿年前的最强猎手”，如今盖努塞克



▶银河团成功复活并改造了古生代精灵盖努塞克特。

特的化石被等离子团复活并改造，成为了盲目听从命令的打手，而发射炮弹的正是加装在其背上的炮台。

然而就在小智一行无从躲避时，一道更强大的屏障护住了小智和伙伴们，而制造这个屏障的竟然是传说中的口袋妖怪——超梦！

“他们本来是不该存在于这个世界





▲大都市纽特克市中的口袋妖怪丘陵，口袋妖怪们平静地生活在这里。



▲奇怪的飞碟状的东西飞过来了……



▲原来是盖努塞克特，不由分说便对丘陵里的精灵进行攻击。



▲盖努塞克特的攻击中，火箭队二人一猫组自然也会受到连累……



▲一道速度极快的红光……



▲其本体竟是高速飞行的红色盖努塞克特。



▲红色盖努塞克特比其他的同类更要强大。

上的精灵……和我一样！”超梦对这群原本该灭绝的精灵如是说。

为了阻止盖努塞克特的破坏、终止它们的悲剧，超梦与盖努塞克特展开了激战，碰撞出巨大的冲击波，将整个城镇都卷入其中。

战斗超越了彼此的界限，史上最大最速的激战展开，而在这巨大的冲击中，小智和皮卡丘又该如何保护丘陵的口袋妖怪们？



▲小智再次奋不顾身：“住手！”

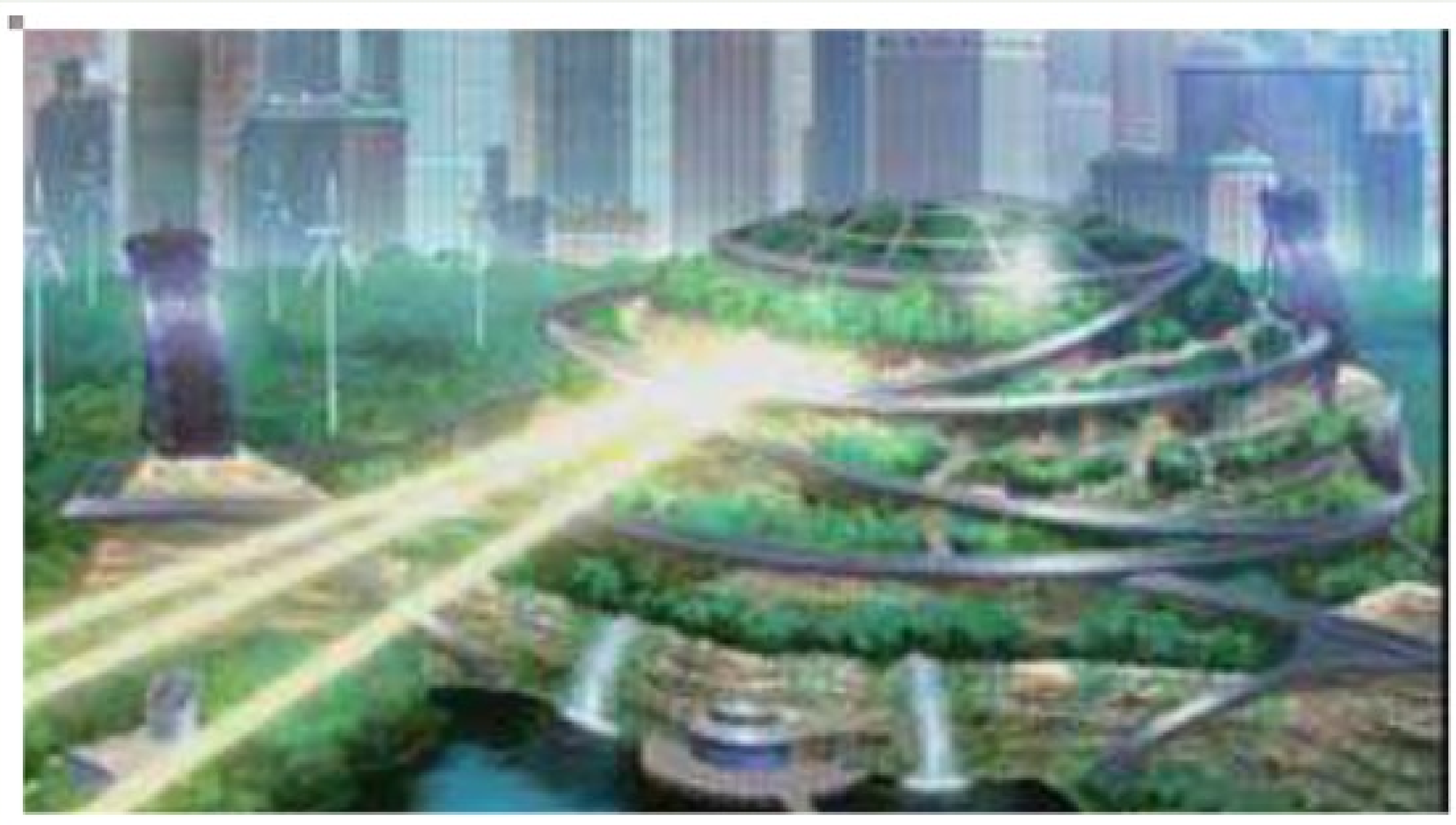


▲红色盖努塞克特开始专门对小智出手了……



◀一个白色的身影快速飞来。





▲帮小智挡下了红色盖努塞克特的冲击，爆发出巨大的冲击波。



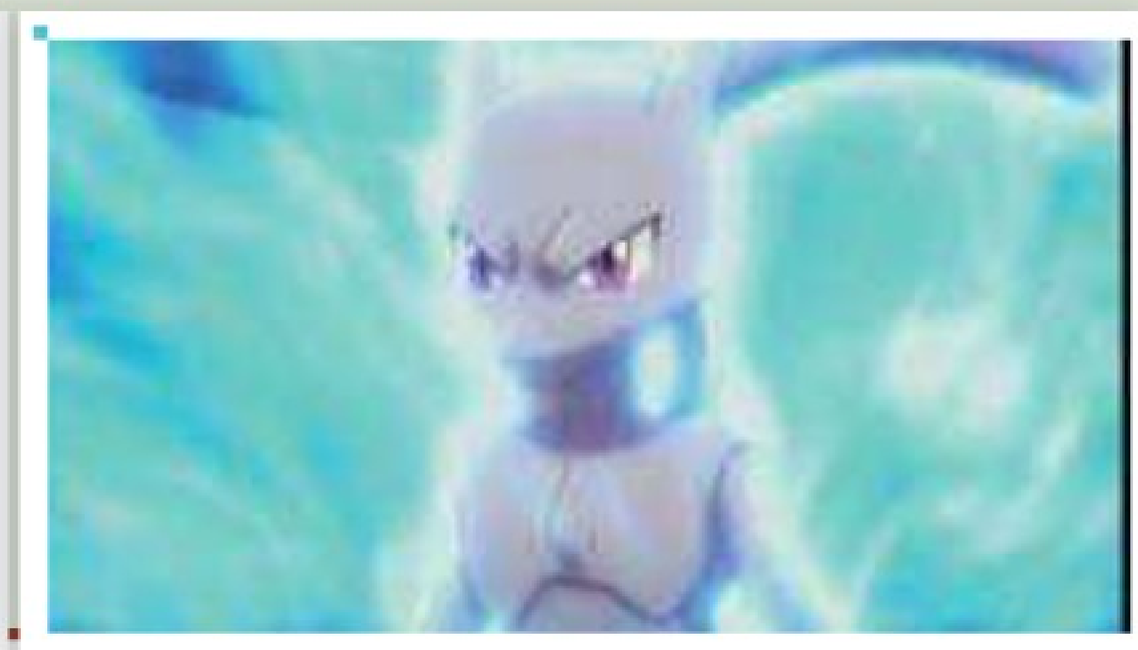
▲竟然是超梦！



▲对于小智张口叫出超梦的名字，丹特有些小小地吃惊。

►两强相遇，红色盖努塞克特和超梦之间将展开一场轰轰烈烈的大对决！





登场精灵



红色盖努塞克特

被银河团复活并改造的3亿年前的古生代精灵之一，全身红色是其特征。飞行时会变形为高速飞行形态，无论是强度还是速度，它都是众盖努塞克特中最强的一个。



超梦

被火箭队用梦幻的基因并加以改变克隆出来的强大精灵，战斗时能最大限度地发挥甚至突破其能力，长久以来一直迷茫于自己存在的意义，这次将以觉醒的面貌出战！



盖努塞克特

银河团复活并改造古生代精灵计划中复活的四个普通盖努塞克特，都以红色的为首领，而这四个盖努塞克特背部炮台所插的磁带也各不相同。



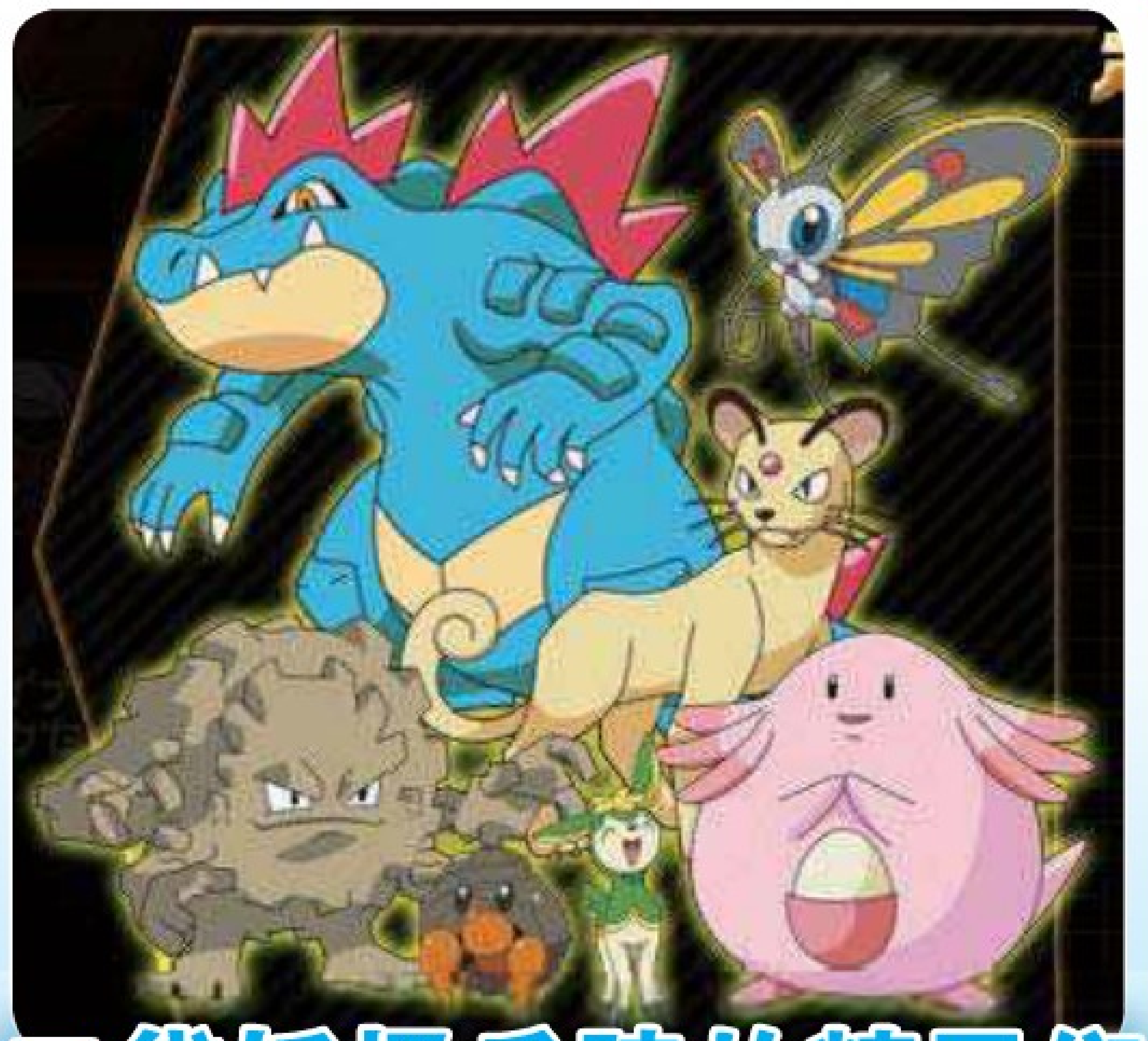
鬼精灵

生活在口袋妖怪丘陵中的精灵，和小智很亲近。



小智一行的精灵们

包括有皮卡丘、电飞鼠、藤叶蛇、小球獭、牙龙宝宝、菜冠猴、快龙以及再度回归的喷火龙。



口袋妖怪丘陵的精灵们

生活在口袋妖怪丘陵的精灵们，各种属性的精灵都生活在丘陵中的不同环境里，生活惬意而安全。

登场角色



小智

以口袋妖怪大师为目标、和他的精灵又是好友的皮卡丘而到处旅行，这次他们来到了纽特克市。



艾莉丝

使用龙系精灵的少女，以龙系大师为目标旅行，经常说小智“真是小孩子”。



丹特

小智在伊宿旅行时挑战的第一个道馆的三个馆主之一，同时也是A级精灵侍酒师，个性谦卑、兴趣广泛，知识也非常丰富，为了增长见识而和小智一道旅行。

预售券特典·超梦

2013年剧场版的上映时间是7月13日，而预售券的发售时间则是4月20日～7月12日，按照惯例，购买预售券后便会得到特典精灵，而今年的预售券特典精灵，正是帮小智抵挡了盖努塞克特攻击的超梦！初代便登场的超梦曾一度被称为最强的精灵，即便在今天，超梦仍然以其压倒性的特攻和速度傲立诸主神之中。而本次赠送的超梦，简单来说，就是100级的梦特性超梦。但购买预售券后，在6月15日～9月1日期间，就可以去指定地点领取到这只强大的超梦了，对应软件则是《黑·白》和《黑2·白2》。



▲2013剧场版预售券

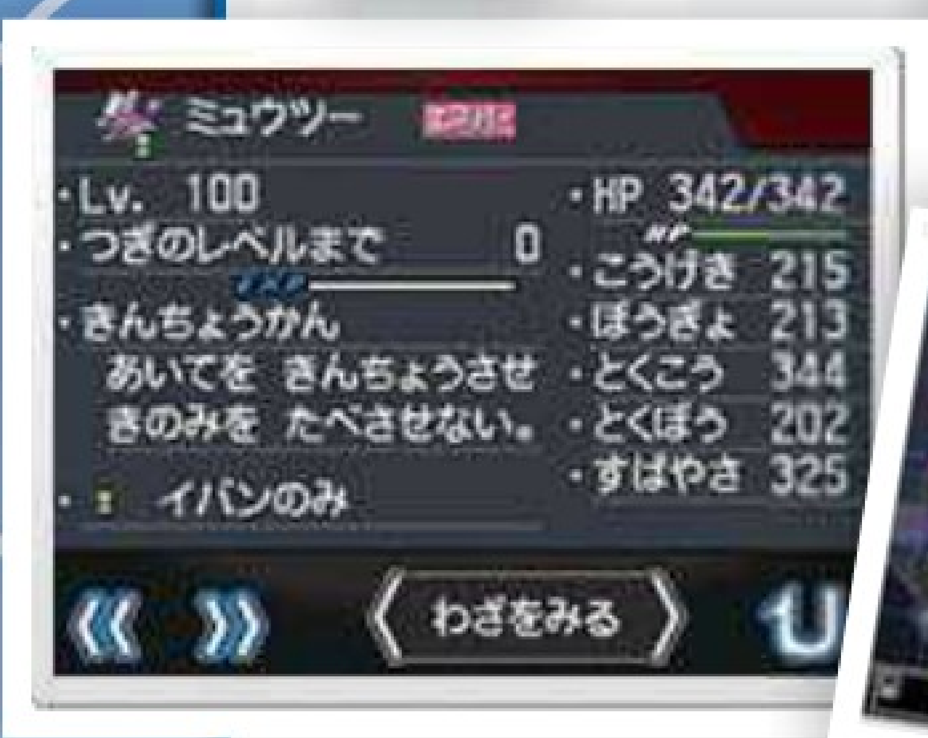


▲可以接收特典精灵的游戏有这四款。



超梦

等级：100
类型：遗传基因口袋妖怪
属性：超能
特性：紧张感
性格：胆小
携带：番荔果
缎带：祝愿缎带
技能：精神崩坏/冷冻光线/治疗波动/热风







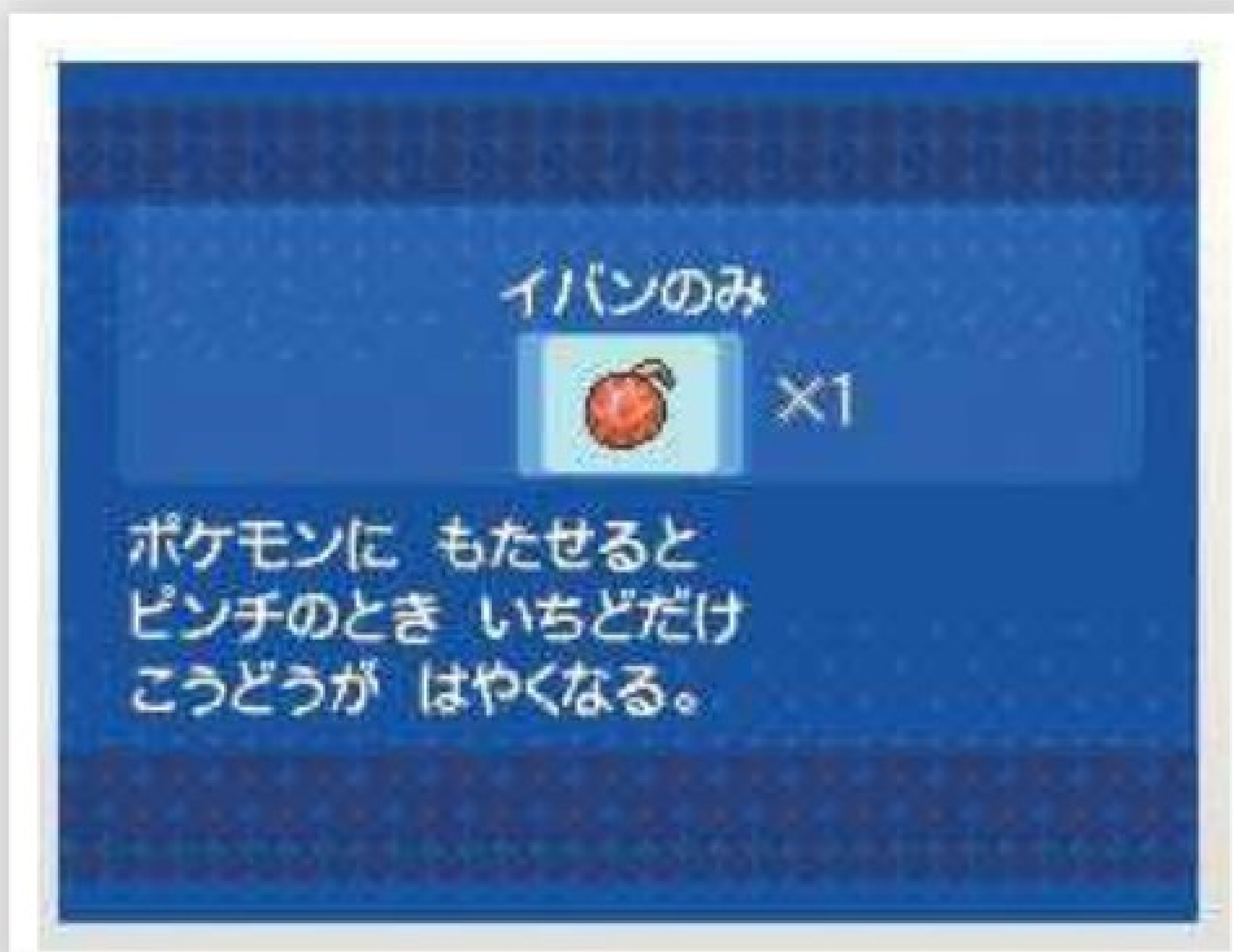
隐藏特性：紧张感



紧张感（きんちょうかん）这个特性的效果是使对手无法发动果实的效果，满足条件立刻发动效果的树果在对战中的使用率相当高，如果令对方的果实效果无法发动，那么自己的优势将十分明显。

珍稀树果：番荔果

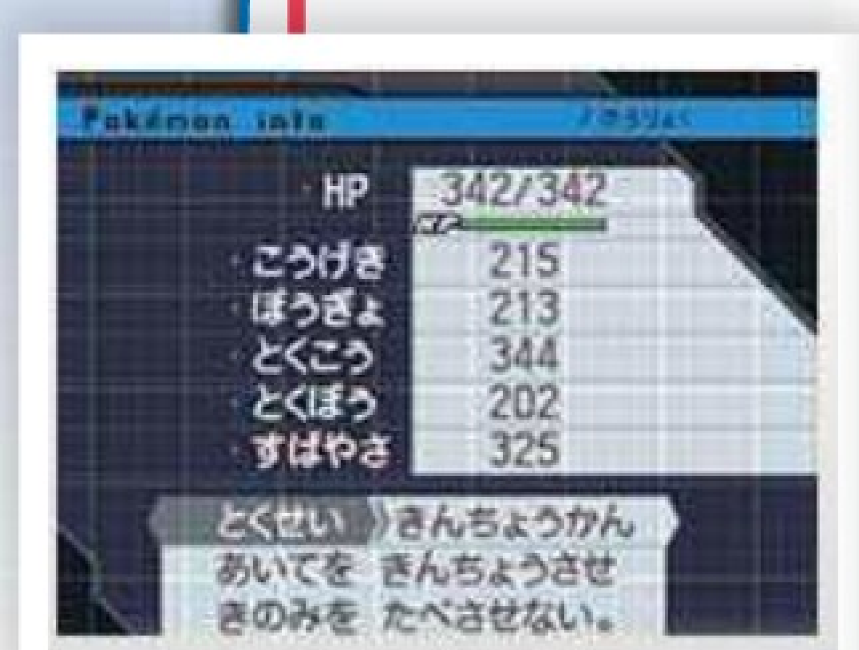
超梦携带的道具是62号树果番荔果（イバンのみ），作用是HP低于自身1/4时，如果所选技能的优先度和对方相同，那么该果实就会发动效果令我方先出，尽管就发动这么一次，但关键时候打死打残对方的主攻手也不奇怪。

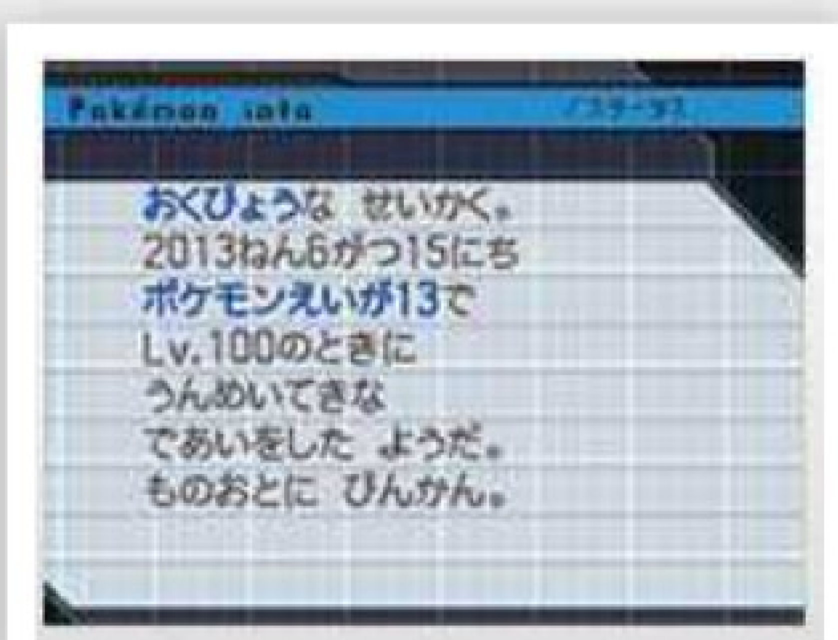




压倒性的特攻和速度

下面我们来详细分析下这个精灵，首先从能力上来说，主打特攻和速度，性格胆小对于剧场版中天不怕地不怕的超梦来说虽然不合适但用在这里却非常有用——这个加速度减物攻的性格，能让超梦在拥有压倒性的特攻的同时具有更大的速度优势。







◀去雷文市战斗地铁大厅里，和这个人对话，他会对你的超梦做出能力方面做出评价。

四个技能

精神崩坏（サイコブレイク）



属性	超能
威力	100
命中	100
PP	10
类型	特殊
范围	单体选择
效果	以目标的物防而不是特防来计算伤害

实用而且威力大的技能，面对物防较低的特防盾时，这一以特攻打物防的技能会非常有效。

冷冻光线（れいとうビーム）



属性	冰
威力	95
命中	100
PP	10
类型	特殊
范围	单体选择
效果	10%几率使目标冰冻

被广泛使用的老牌冰系技能，光用来对付龙系来说就已经很值得装备了。

治疗波动（いやしのはどう）



属性	超能
威力	—
命中	—
PP	10
类型	变化
范围	单体选择
效果	使目标回复最大HP的1/2

虽然是超梦正常情况下无法学到的技能，但这个多人对战有效的回复技能对于攻势凌厉的超梦来说，显然是大材小用了……

热风（ねっぷう）



属性	火
威力	100
命中	90
PP	10
类型	特殊
范围	敌方全场
效果	10%几率使目标烧伤

火系非常强力的、且不伤及同伴的全场技能，也是正常途径学不到的优秀技能。

短片·皮卡丘与伊布 朋友



和主片一样，短片这次也更新了不少内容，包括剧情和登场精灵，来了解下吧。

剧情梗概

夏天，皮卡丘、牙龙宝宝、菜冠猴和小球獭，在花田邂逅了名为ニンフィア的精灵，成为了好友，在ニンフィア的邀请下，皮卡丘一行前往森林深处，来到了ニンフィア和伊布伙伴们居住的伊布之屋。

在这里，他们遇到了撒娇的水精灵、腼腆的火精灵以及小伊布、雷精灵、光精灵、月精灵、冰精灵和草精灵这伊布的一大家子精灵，热闹欢快地住在一起。而喵喵和忍兽，也作为家政夫出现在这里。



▲在花田邂逅了ニンフィア。



▲这就是伊布之屋了。



▲皮卡丘和同伴们的表情真萌……



▲皮卡丘和伊布一家，与大家约定在7月13日！



ニンフィア

伊布最新的进化形态，因为未确定资料太多所以暂时无法给出译名，是这次短片的重要角色。



▲目前已知的，是中川翔子会为新精灵ニンフィア配音。



水精灵

拥有让细胞产生变化将身体融入水中的特殊能力，片中似乎很爱撒娇。



雷精灵

伊布的电系分支进化，速度和特攻都很优秀。



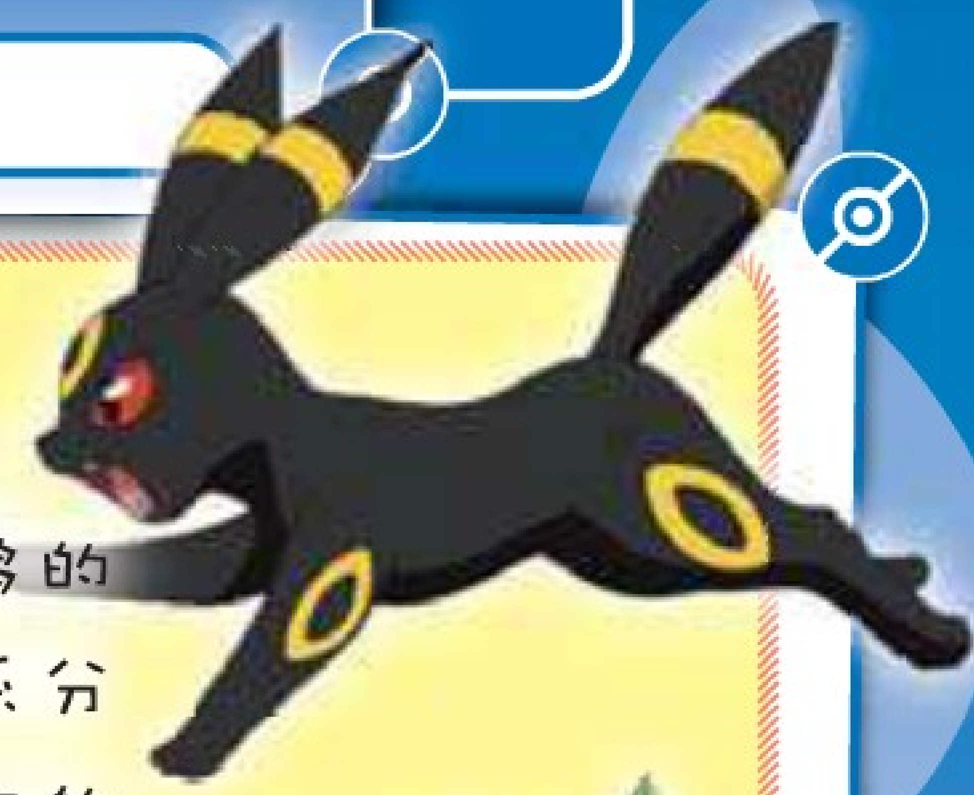
火精灵

把空气吸入体内的火焰袋可以转换成1700摄氏度的火焰发射出来，片中是害羞腼腆的性格。

光精灵

能根据气流和对手的行动来预知天气的超能系进化分支。





月精灵

伊布沐浴足够的月光进化出的恶系分支形态，夜晚身上的花纹会发出光芒。



叶精灵

像植物一样沐浴着阳光进行光合作用来产生能量的伊布草系进化分支。



冰精灵

伊布的冰系进化分支，能冷却身边的空气从而生成细小的冰晶。

皮卡丘、牙龙宝宝、菜冠猴、小球獭

在这个夏天，这四个可爱的小家伙受到ニンフィア的邀请而来到森林深处的伊布之屋。



喵喵、忍兽

在伊布之家做家政夫的两个经常搞出笑料的精灵。





Wii U 下载专用软件		Wii U
ACT	动作 · 大乱斗	
口袋妖怪大乱斗 U		
ポケモンスクランブル U		
Pokemon/Ambrella	日版	预定 2013 年 4 月 24 日
1 ~ 4 人	1800 日元	对应周边未定

《口袋妖怪》虽然诞生在掌机平台，但在家用机上亦留下了众多的足迹，其中不乏《口袋妖怪运动场》、《口袋妖怪XD》等众多的高素质作品，在Wii平台上更是打造了诸多新的《口袋》衍生作品。而诞生在Wii上的“《口袋妖怪大乱斗》系列”在3DS版新作热卖之后，再出新作，不过这次已是回师家用机平台了……　文 / 马修

口袋妖怪玩偶的故事

虽然“《口袋妖怪大乱斗》系列”登场的精灵无一例外地都是发条玩具，但和前作一样，本作也有剧情的设定，在本作的故事中，身为玩具的精灵玩偶们装在胶囊里，准备放入精灵中心的扭蛋机中，但想不到发生意外，精灵扭蛋们散落到各处，有的还掉到河里被冲走，身为主角的精灵玩偶，为了回到精灵中心，大家开始了回家之路。那么作为玩家的我们，带着精灵，一同回归吧！



▲精灵中心新到了一批扭蛋玩偶。

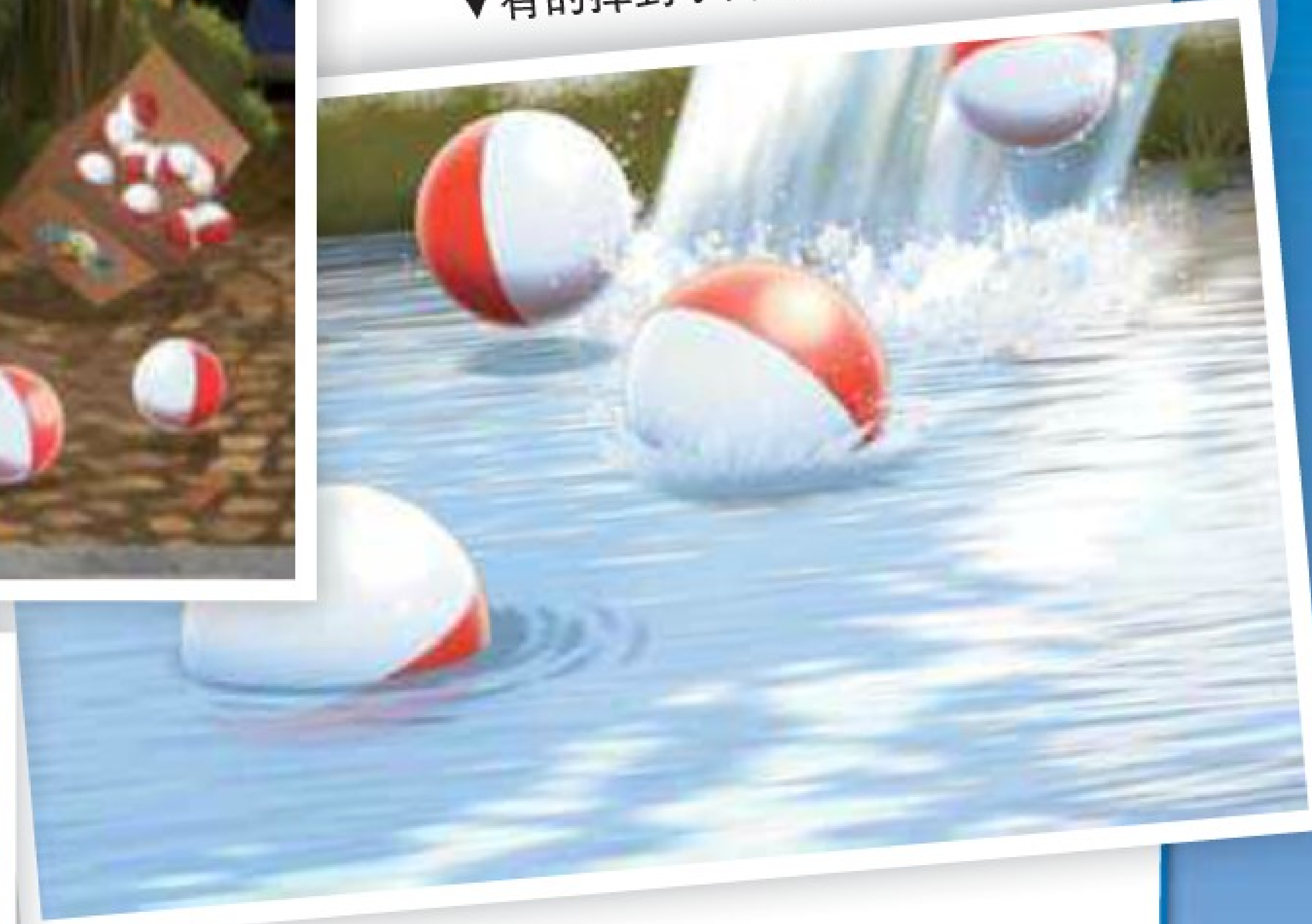


◀搬运的男员工脚下一滑……

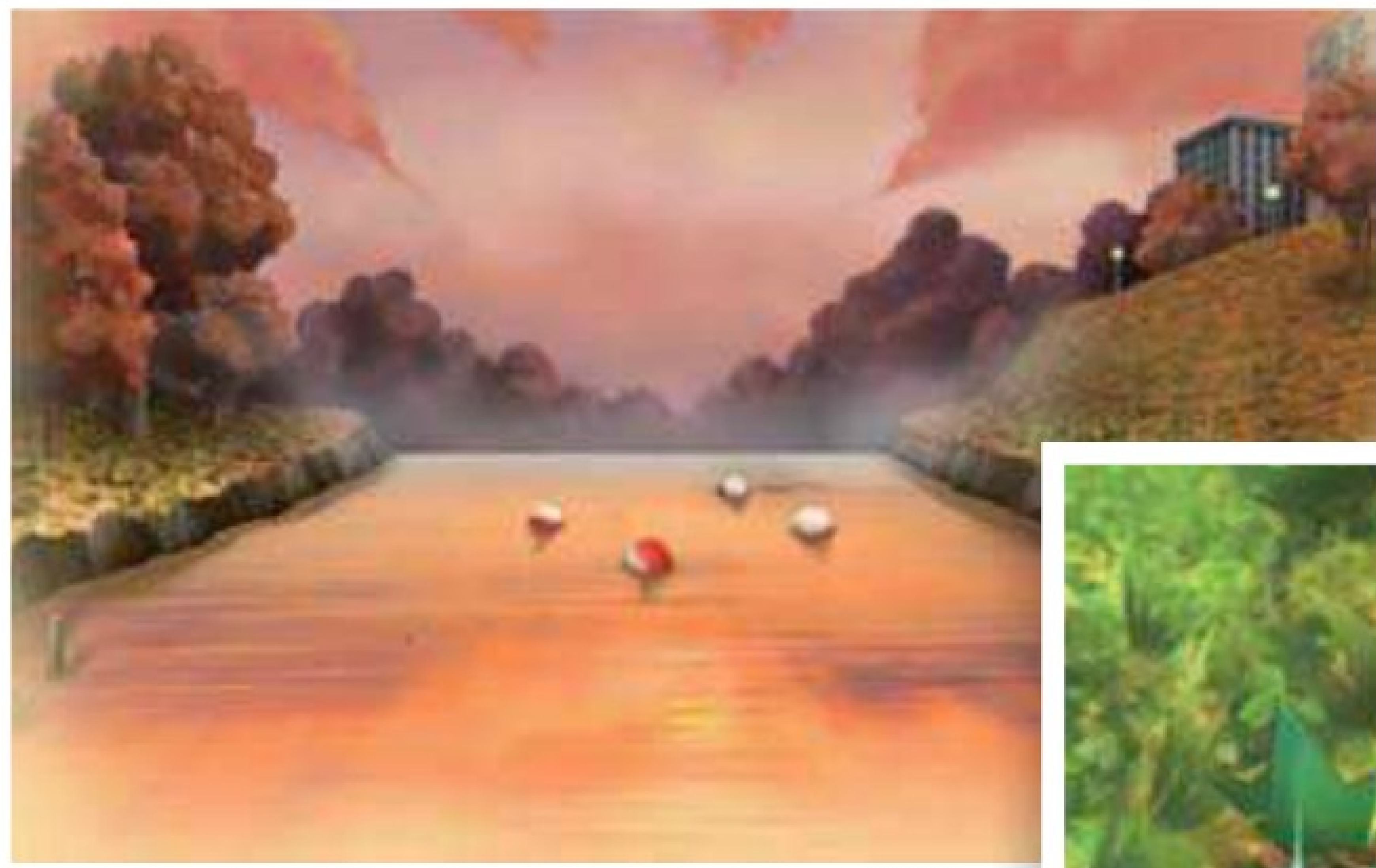


◀胶囊滚得到处都是。

▼有的掉到了河里。

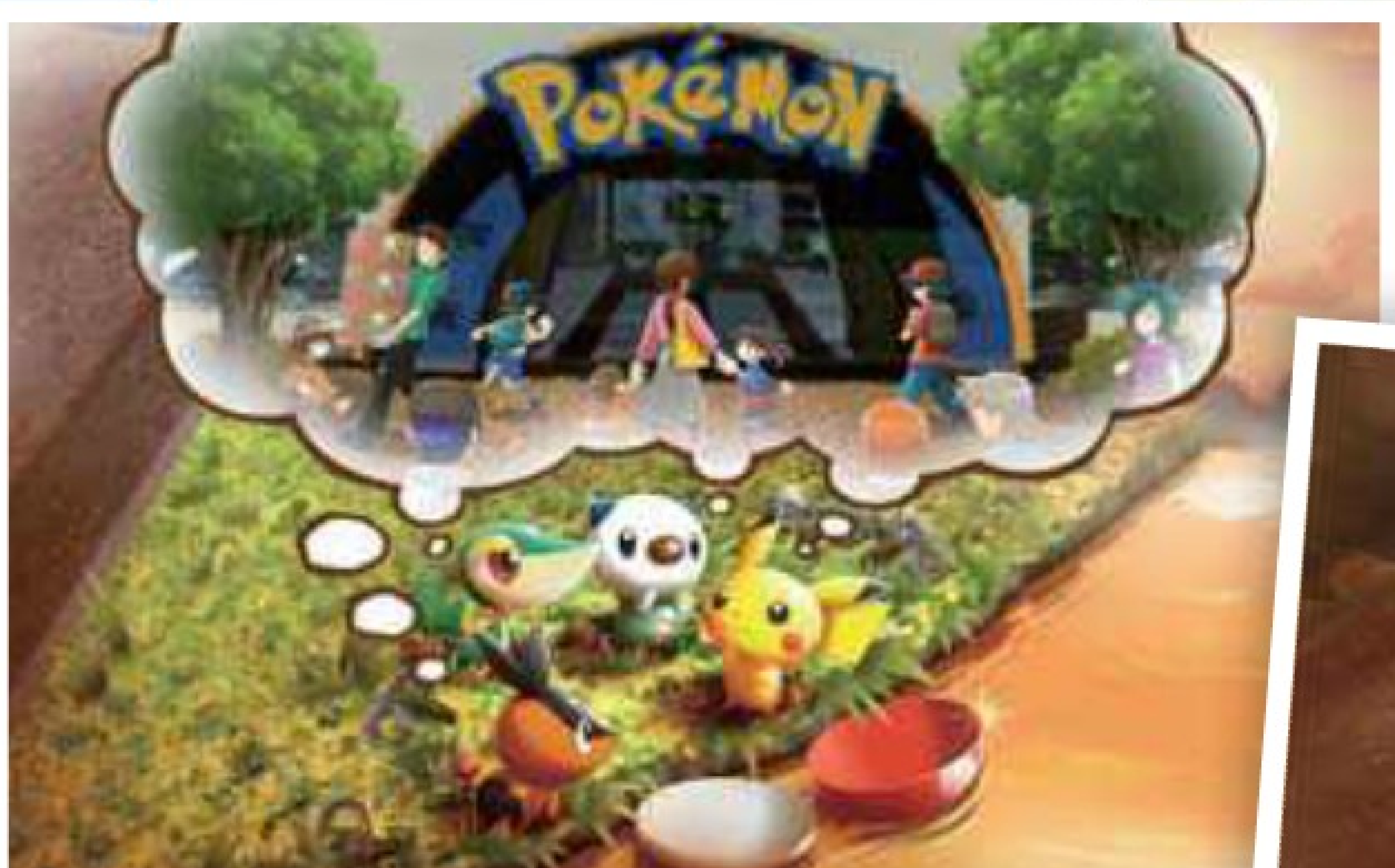


▼皮卡丘等玩偶陷入了深深的沉思……



▲漂到了遥远的未知之地……





▲然后想到，它们应该来自于一个叫做精灵中心的地方。



▲皮卡丘、藤叶蛇、暖暖猪和小球獭，踏上了回家的路……



◀沿途上碰到其他的玩偶，在战斗之也可能成为同伴！

丰富的区域和大BOSS

和前作一样，《口袋妖怪大乱斗U》中也有众多的区域，而每个区域的最后，都有体型巨大的强大BOSS等待玩家们的挑战，只有打败他们才能继续前进！



▲包括游乐园、公园、街道等各种舞台，这里可以看到各舞台的BOSS。



▲区域的最后，大体型的BOSS吊灯鬼登场！



▲吊灯鬼的攻击非常凌厉，严阵以待吧！



◀领着一堆小皮卡丘出战的莎娜多。

▼胖可丁带着胖丁、宝宝丁们迎战主角一行，各种催眠真讨厌啊……



▼这次的BOSS是一级神兽迪亚鲁卡。



►古拉顿登场特写，地面的杂兵都被震飞了……





◀双BOSS战！巨大的喷火龙和古拉顿，飞空和地面全占了……



▲放倒了大BOSS喷火龙，爆出来好多金币。



◀然后四个玩家就比比名次吧，看谁最努力。

丰富的场地

本作中的战斗场地非常丰富，像有时间限制的，有强力精灵驻守的，熟悉每个场地，一步一个脚印地前战胜敌人吧！



▶两个玛利露利。



▲激战伊布一家。



◀挑战多个强者。



▶限时挑战，用强力的精灵去挑战吧。



▲面对如潮水般涌来的皮卡丘，守住旗子是关键。

Gamepad的触摸操作

Gamepad是Wii U的控制器，通过这一周边，游戏的玩法再度得以扩展，可以实现显示电视上内容、双屏游戏等多方面的操作，而本作同样支持Gamepad。



▲和众多Wii U游戏一样，本作也可以直接在Gamepad上玩，并对应Gamepad的触摸功能。





▲►在敌精灵密集的地方，用触摸发动攻击来打散众敌。

使用道具

打倒敌方精灵会有一定概率掉落道具，这些道具有不同的作用，比如有的可以用来回复体力，有的则可以召唤巨大的精灵来助战。







▲使用道具召唤出了巨大的皮卡丘来助战！

▲►被打败的敌精灵掉落了糖形状的道具，可以回复体力。



场地设施

本作战斗场地上会有各种各样的设施，有的仅对我方进行骚扰，有的则是无差别攻击，好好熟悉让战斗更加顺利吧。





◄在场地里滚来滚去无差别攻击的巨大刺铁球，被碾着会很痛的。

▲►会发射导弹的大炮，混战中别被炮给打中了哦。



与现实模型互动——NFC模型系统

该系统是本作的一大重要新要素，通过在Wii U的Gamepad的NFC（近距离无线通信）功能，读取特定的《口袋妖怪大乱斗U》的NFC模型的资料，那么精灵模型便以玩偶的形态出现在了游戏中。





◀▲把NFC模型放在Gamepad的左下位置，游戏就会读取到该模型的数据，而精灵也会出现在游戏中。

可以成长的可靠伙伴！

在“《口袋妖怪大乱斗》系列”中一直没有培养和成长系统，想要得到更强大的精灵只能收服新的。而本作破了例，通过NFC模型读取到游戏中的精灵，是可以成长的，这样玩家就可以一直培养而不用因为强度不够而前功尽弃了。此外，这些模型读取来的精灵，还有游戏中一般精灵不具备的称号增加及改变的能力。



▲在战斗中打倒敌精灵获得钱币。







▲通过使用钱币，来让模型读取来的玩偶提升能力和学到新技能。

◀▲称号系统是《超级口袋妖怪大乱斗》中增加的系统，拥有称号的精灵会比没有称号的精灵更厉害，而通过NFC模型读取的精灵，可以改变称号，这样培养起来就更有方向了。

用NFC模型来保存培养数据

NFC模型不仅可以让游戏中增加特殊的精灵，更可以读取并保存该精灵在游戏中的培养数据，换到其他玩家的机器上可以直接读取出来，这样去朋友家的话，就能直接用小模型展现自己的培养结果，用自己独一无二的NFC精灵与朋友一较高下吧。





▲游戏的剧情画面——4月24日开始，现实中的精灵中心也如图中这样在游戏中心布置上NFC模型的扭蛋机。

第一弹NFC模型

目前官方已经公布了对应本作的NFC模型的第一弹，包括有妙蛙种子、皮卡丘、小火鸡、圆企鹅、卢卡里奥和比克提尼以及一个神秘的宝贝，这套模型预计在4月24日、游戏发售当天开始配放在日本各精灵中心的扭蛋机里，每次200日元——也就是说，你摇出来的未必是你想要的，所以做好多花钱的准备哦。而官方也表示：今后还会增加更多精灵的NFC模型。而这种模型如果在国内卖，应该会贵出不少吧。



▲读取到游戏后和现实中一样可爱的精灵玩偶。













▲专门针对口袋NFC模型推出的周边——《口袋妖怪大乱斗U》NFC模型手提箱，售价780日元，特典优惠价格580日元。

限量预约特典——冲压皮卡丘

和3DS的e商店游戏一样，作为下载游戏的本作，也有特定的下载卡销售，并在日本的各精灵中心举行预订活动，活动的开始时间为3月20日，截止时间为4月23肉，下载卡售价1800日元（含税）。

而预订得早的话，还可以得到本作下载卡的限量预约特典，是一个特别的皮卡丘NFC模型——精灵中心的“冲压皮卡丘”模型，有了这个预约特典，在游戏开始时，这个可以成长的皮卡丘就会陪伴大家一起冒险、一起成长了！



▲游戏的下载卡。



◀可以随时把该模型里保存的数据拷到任意一台Wii U的《口袋妖怪大乱斗U》中。

文/三七木 编/马修



我们要变强
——第六世代可进化精灵展望

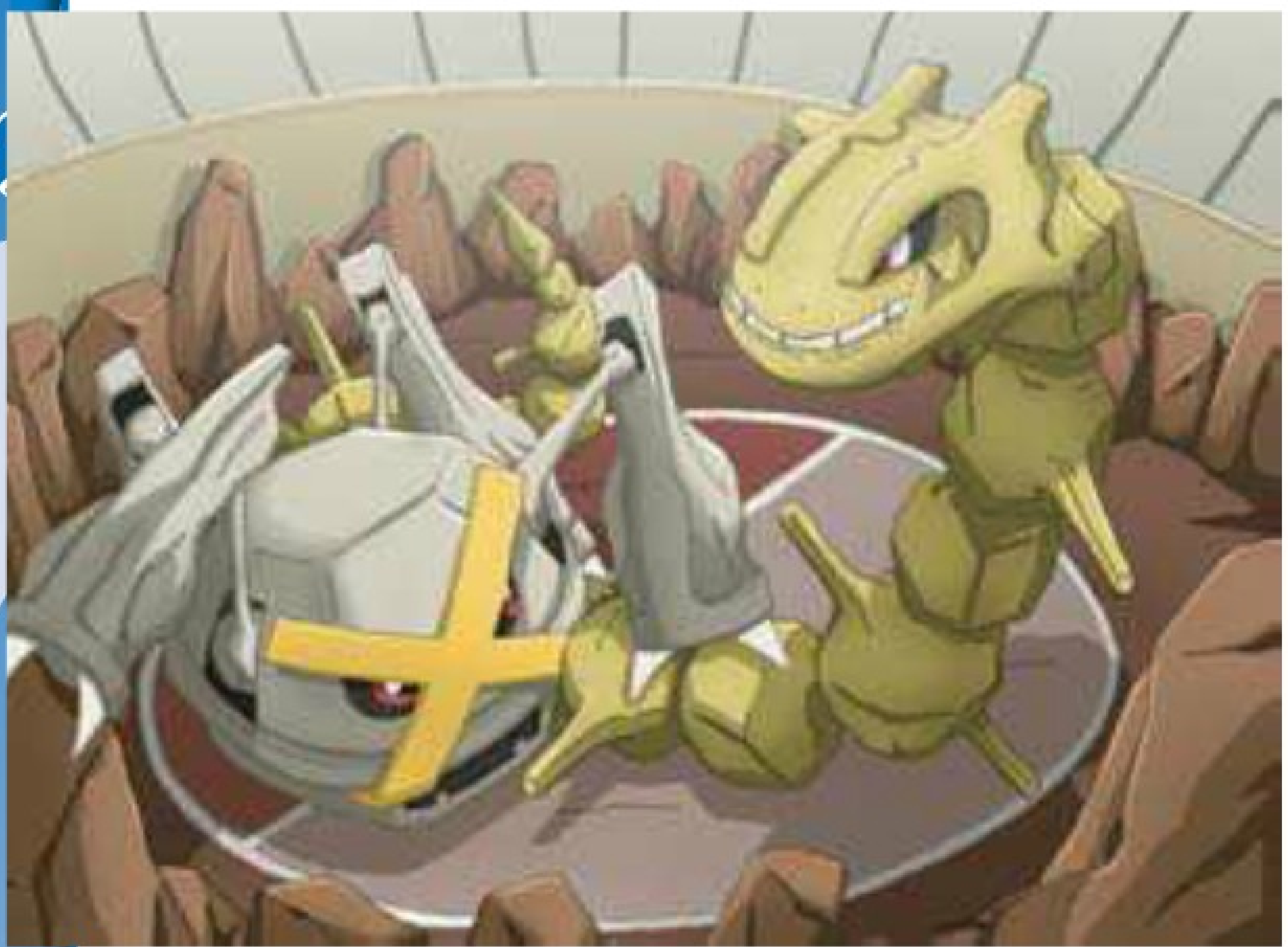
自从第六代正统作《口袋妖怪 X·Y》公布以后，玩家们就对新作进行了各种各样的猜测，其中也包含了有哪些精灵登场的这个问题。事实上，新的精灵我们无从猜测，但遵循系列的规律，我们不妨来看看哪些精灵还可以在第六世代继续进化或退化，以至于拥有全新的形态，带来全新的战术。作为一篇展望，和最终的结果自然会有出入甚至于很大的出入，但距离游戏发售还有半年的今天，我们也可以说：YY无罪，展望有理！接下来，就看看作者为我们总结出的那些有可能在新作中出现新形态的精灵们吧。

写在前面

《口袋妖怪》是一个庞大的品牌，说它是品牌，因为它已经走过了十多个年头，创造了无数的经济、文化等方面的效益，而构成如此一个偌大品牌的基础，便是649只的精灵（简称PM），当然还有更多。

在我们刚刚迈入2013年，Pokemon官方便宣布了第六世代《口袋妖怪 X·Y》的消息，随后官方又公布了初始的三只精灵（俗称的御三家）和主神。之后公布了伊布的新形态以及新形态伊布的对战视频

……这些琐碎的消息拼起来让所有的口袋妖怪爱好者都为之振奋：第六世代，就要来了！



新世代的来临往往跟随着大量新增的PM，从第一世代的151种到现在第五世代的649种，其间每一次世代都增加补充了不少焕然一新的PM。其中特别让玩家注意的是，一些前世代的PM有了新的进化和退化形态，比如第一世代的大岩蛇在第二世代进化成了大钢蛇，第三世代的磁鼻在第四世代进化成了大磁鼻等。从五个世代新增PM的规律来看，在单数世代（一、三、五）大都为原创新PM，而在双数世代（二、四）则有着大量的前作的追加形态PM。当然其中也有特例，比方说第三世代有忍兽的退化形态，但这并不妨碍我们大胆猜想：在即将来到的第六世代，很可能会有大量以往的PM的追加形态。而新伊布的消息无疑是目前对这个猜想的最好证实，下面我们先把追加PM进行分类。

系列追加形态精灵分类

这里给追加形态的精灵们进行下分类，主要是退化、进化和分支三大类，先来悄悄有哪些代表吧。

一、退化型

代表PM：迷唇娃、皮丘、玛奈奈、刚比兽等



这些退化型的PM的特点大多是外表被萌化，但种族偏低。不过经常出现在TV动画中吸引观众……（误）

二、进化型



代表PM：铁甲螳螂、快乐蛋、蝠蝎、夜幽魂等

追加PM中，进化型是追加数目最多的，这些PM与进化前相比大都种族值提高了（铁甲螳螂除外），属性甚至也可能有所调整，特性技能都得到了全面的更新，战斗能力大大增强。这些进化型的PM普遍在玩家中具有不小的人气。

三、分支型

代表PM：伊布家族、巴尔郎家族、雪女、美丽花等

这些分支PM中，不得不提的是伊布家族，在第一世代3只不同属性的伊布进化形态过后，第二、四时代又分别新增了另



外2只、共4只的新形态。而这次《X·Y》中，新的伊布想必会也让大家眼前一亮。而雪女是由初始形态雪侏儒进化而来，与巨头冰怪的进化地位是同等的，因此并算不上是巨头冰怪的进化型，也是不折不扣的分支进化，而这在系列中也不算少。

这三大类型中，进化型的数量最为庞大，因为追加PM中有的是一段进化有的是二段进化。除此之外，我们还能发现，追加的PM大多都是基于前两个世代的，第三世代的PM追加数少得可怜（只有磁鼻和夜幽魂等寥寥几只）。根据上面简单的整理，我们一起来看看那些PM可能在第六世代迎来新的形态吧。

进化形态猜测

猜测开始，以下和半年后实际游戏的情况肯定有所出入，所以，就请大家抱着娱乐的心态来看吧，顺便也看看笔者和大家有多少共鸣之处。以下“追加可能指数”为笔者个人看法，满分为5星。

No.47 派拉斯特



追加可能指数：★★★☆☆

一段进化的派拉斯特派拉斯特实力平平，技能方面的蘑菇孢子、愤怒之粉比较好用，特性干燥皮肤也有可以挖掘的潜力，而在《BW》中又多了只属性和它一样的叶娘蚕。笔者认为派拉斯特主要差在种族值上，种族中最高的一项仅95，如果新增进化型提高它的种族值，想必会使它的实力有很大增强。

No.78 烈焰马



追加可能指数：★★☆☆☆

烈焰马拉风帅气的外表赢得了很多人的喜爱，种族值上来说也还过得去，所得算得上是比较有特点的一只PM。虽说笔者认为烈焰马实力不俗，但还有很大的潜力没被利用，比方说烈焰马掌握了许多“角击”类技能，如果有一个狙击手特性（“角击”类技能大多说拥有+1的会心等级），那么想必战术会更加丰富。新形态如果是进化型不妨赋予它更出色的特点。

No.83 大葱鸭

追加可能指数：★★★★☆



早在《黑·白》发售以前，网上就曾经流传过大葱鸭进化的消息，虽然最后消息被证实是假的，不过大家为何要拿大葱鸭开刀呢（←。←）？其实大葱鸭的专有道具大葱（会心度+2）是非常强大的，配合大葱鸭不少的好技能如气刃斩、刃叶斩、试刀这些，效果都会很出色，只可惜大葱鸭各项能力都十分平庸。而且就论外形来说，大葱鸭其实也非常适合“被进化”的，进化成什么巨葱鸭、甩葱鸭、大葱鹅都不错（笑）……

No.87 白海狮



追加可能指数：★★★☆☆

白海狮是一只比派拉斯特还没有特点的PM，一直活在乘龙和帝牙海象这些同属性精灵们的阴影之下，其最问题首先是种族值只有475不算太低，但问题是能力分配太平均了，导致其偏向耐久却又不够厚，进攻技能也是清一色的水+冰，好用的灭亡之歌、能量储存这些偏偏又被别人抢去了风头（默哀）。作为第一世代图鉴顺序上的第一只带有冰属性的PM（也许这是一个特点），希望它能迎来更强大的进化型，除了种族值给再拔高些，尤其是把那平均到完全没有出彩之处给打破掉……

No.115 袋龙



追加可能指数：★★★☆☆

第一世代已经少有没有进化或者退化形态的PM了，袋龙绝对是其中最委屈的一个。笔者以前看过某些“黑历史”中介绍袋龙是可拉可拉的母亲（纯属虚构）……总之袋龙要进化可以要退化也没问题，腹袋里现成的么？而气魄特性和丰富的技能也为它奠定了坚实的基础，那么一起期

待袋龙进化为龙属性吧！（喂！不要误导……）

No.127 大钳甲虫 / No.128 肯泰罗





追加可能指数：★★☆☆☆

这两只PM也是寥寥几只没有进化或者退化形态的PM，事实上，没有新形态的它们实力一直也不错，大钳甲虫虽然一直被大力甲虫压着，但三个特性都很有优势，而且还有山岚这些的稀有技能；而肯泰罗是标准的速攻手，和《BW》中的爆蛮牛主要区别在速度和耐久上。这两只PM本来使用率就不低，如果能有新形态那么其必受玩家的推崇和好评。

No.131 乘龙

追加可能指数：★★★☆☆



乘龙的人气是非常高的，而且在许多玩家中都有希望乘龙退化的呼声。乘龙作为第一世代的老牌冰系PM，一路走来实力不断增强：其媲美宝石海星的打击面、神一样的湿润身躯特性还有绝对零度、地裂、尖角钻三大一击必杀技……无论怎么说，乘龙再进化的可能性都不高，但是其外表还是很容易萌化来追加新的退化型的。

No.133 伊布



追加可能指数：已确定

伊布家族是《口袋妖怪》中十分特别的一众，每次出新世代时，玩家们都会

对伊布新形态翘首企盼，而且伊布灵活多变的外表使得许多同人画师偏爱为它设计原创形态。这次《X·Y》公开的新形态伊布无疑让我们坚定了设计者继续壮大伊布家族的信心，从目前网络上的讨论来看，虫系或飞行系的可能性似乎高些，在其他剩余的属性中，还有格斗、地面、岩石、鬼、龙、钢属性没有伊布形态。而熟悉伊布家族的玩家应该还知道，每一只伊布进化形态的种族值分布是有选择的，6项种族值总和为525，但每一项可以有不同的分配，这也使得不同的伊布形态拥有不同的对战定位。

伊布进化形态能力表

PM	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
水精灵	130	65	60	110	95	65
火精灵	65	130	60	95	110	65
雷精灵	65	65	60	110	95	130
光精灵	65	65	60	130	95	110
暗精灵	95	65	110	60	130	65
冰精灵	65	60	110	130	95	65
叶精灵	65	110	130	60	65	95

从上面的表格可以看出，已有的伊布家族进化形态都会有一项种族值达到130：特攻手中，光精灵和冰精灵的特攻都达到130；物攻上则只有火精灵达到130。如果为了攻击手的平衡起见，似乎还可以再设计一只130的物攻PM，而上面提到的属性中，格斗系、地系、岩石系这些热门进攻属性都是最有可能的。（顺便发句牢骚，火精灵、叶精灵作为伊布家族中仅有的两只物攻向PM，其能力都十分局限，火精灵有高达130的物攻，却只有24个物攻技能，其中17个是普通系进攻。叶精灵相对还好一些，有叶绿素特性，不过其打击面同样只能靠刃叶斩+十字剪+挖洞+自然恩惠这种配置勉强撑撑台面……而伊布家族的4只特攻向PM就没有这个忧虑。）所以来说，设计一只优秀的物攻向伊布进化形态是笔者非常期待的。此外，伊布家族除了水精灵的HP异常的高，其余都是100以下的种族，所以皮薄应该也是伊布家族需要改变提升的地方。

No.192 向日花



追加可能指数：★★★☆☆

作为一只存在感偏低的PM，向日花无疑是最需要被提升能力的PM。30的速度种族值加到极限+叶绿素翻倍后达到348，也只能与109极限速度的铁壳蚁相等，而现在的对战中又是专爱围巾满天飞，即使走神秘空间路线它也还得依靠队友释放神秘空间。更让笔者胃疼的是，向日花怪的耐久极不理想，像冰飞石、子弹拳就可以把它秒杀。虽说打击面还算凑合，但是和同样定位的椰蛋树比就差远了。所以向日花一旦进化，急需提升的是速度，而属性能变成复合属性就更好了。

No.203 双面鹿

追加可能指数：★★☆☆☆

双面鹿的特点还算鲜明，普通+超能的属性组合以及食草+接力棒的组合与芽角鹿相似。不过双面鹿的进攻能力不强，没有芽角鹿暴力。不过作为一名好用的接力手，超级健忘+反射盾+接力的组合也是很有特点的，配合属性特性联防鬼系、草



系也不错。如果能够进化的话，希望能够帮助双面鹿提高一些攻击输出吧。

No.206 土龙



追加可能指数：★★★☆☆

土龙绝对是进化的好料子！天之恩惠特性真的很BUG，而土龙能够借助天之恩惠的技能数不胜数：仅物攻方面就有岩崩、啃咬、压制、头槌、碎岩等，而它本身能够习得13种属性的攻击技能，还有羽休这种匪夷所思的回血技以及更奇怪的飞天（土龙是有翅膀的，嗯）。希望土龙快快进化，保留天之恩惠特性，并且长出大翅膀来（XD）！

No.211 刺河豚



追加可能指数：★★★☆☆

没有进化形态的PM多半都是实力平庸，刺河豚则不同，如果你轻视了刺河豚很可能会它被推队！作为一只雨天轻快大将，刺河豚有很多独特之处，比方说平分痛苦、垂死挣扎、大爆炸、殊途同归这些，受轻快特性影响可以更好发挥的技能。而进攻技能也非常多样，就是95的物攻种族值差了点，而从整体种族来说，刺河豚进化是非常合适的，但愿设计者能够听到它的呼声！（好吧， 其实是笔者的呼声……）

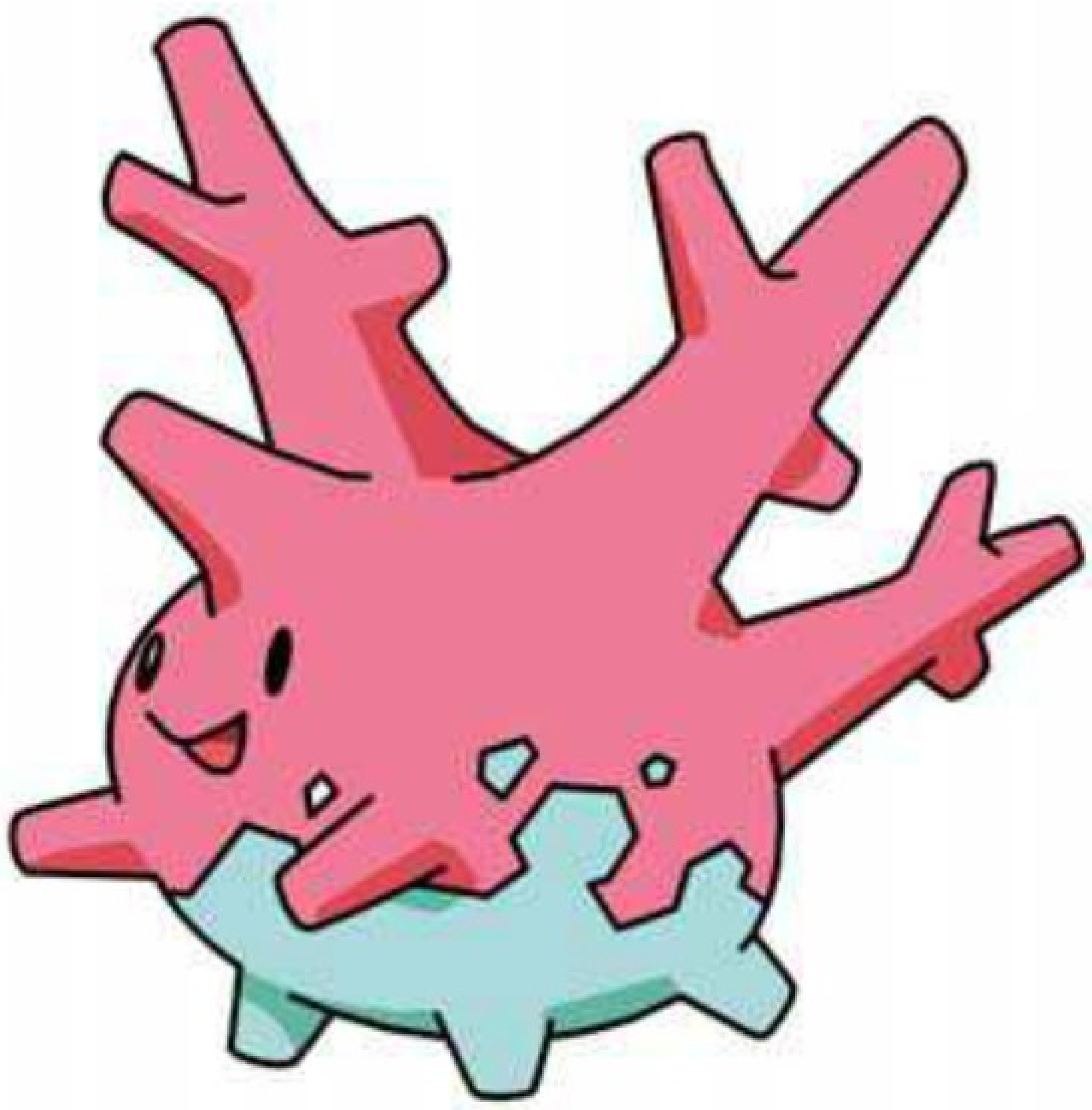
No.214 大力甲虫



追加可能指数：★★★☆☆

虫+格斗系PM，仅此一只。大力甲虫真的非常暴力，像上进、自信过剩这种人见人怕的特性，大力甲虫都有，极限383的物攻种族值在上进的影响下能达到575。而且物攻类的强力进攻技能如地震、石刃、试刀、近身拳等大力甲虫也都一个不少，虫系PM中它和铁甲螳螂不相上下。如果大力甲虫能够进化的话，不妨也可以参照飞天螳螂→铁甲螳螂的进化，进化前后种族总和不变，把一部分耐久加给速度，这样就不用依赖围巾了，想必人气会继续提升吧。

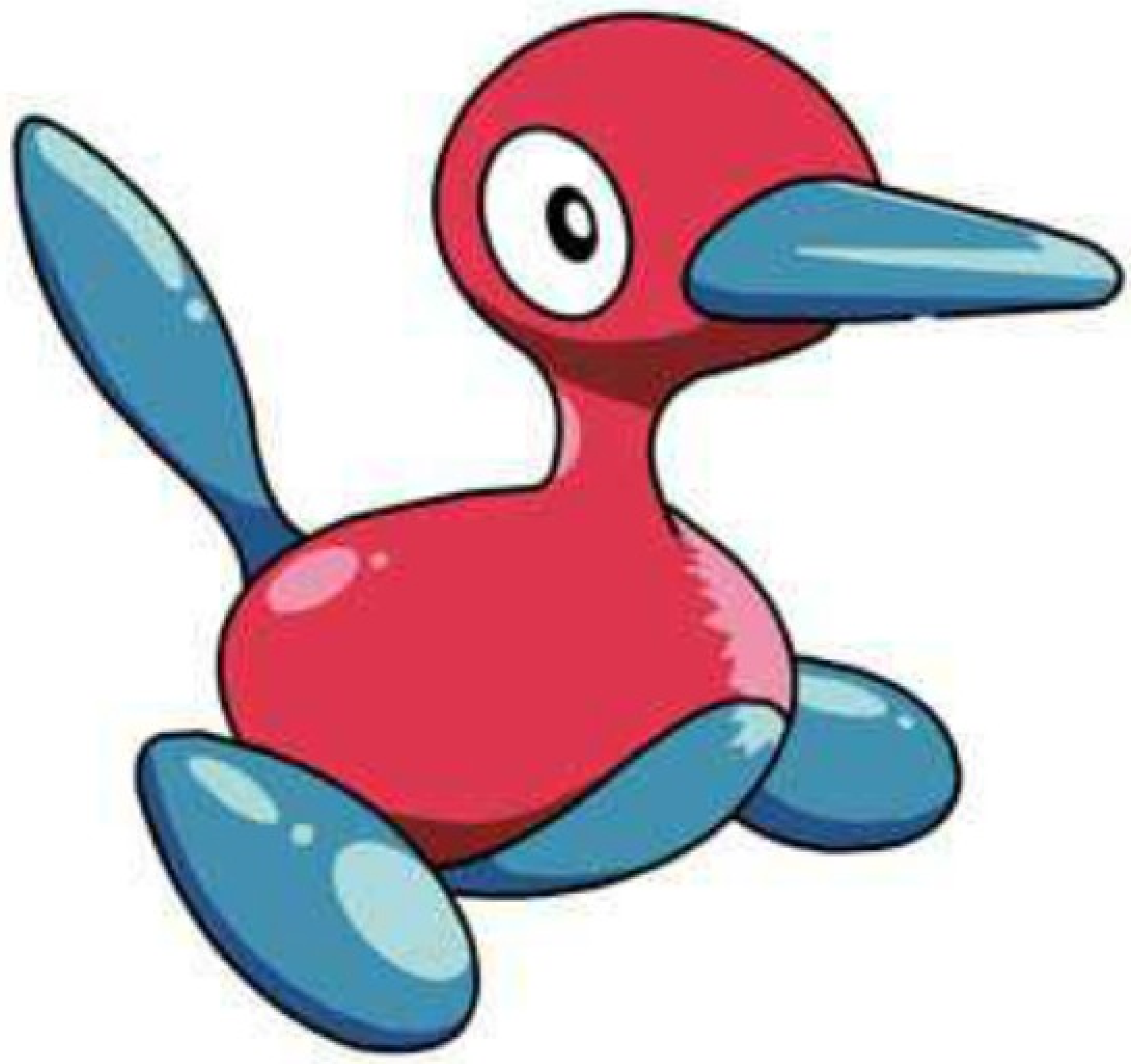
No.222 太阳珊瑚



追加可能指数：★★★★☆

太阳珊瑚其实是一只定位非常灵活的PM，紧张特性下极限344的物攻，配合双刃头槌、大爆炸这类技能绝对给轻视它的对手以重创（可惜没有本系的水系物攻技能）。而另外两个特性再生力、自然恢复则偏向消耗，可是太阳珊瑚游击的话与一些好技能（如超级健忘、铁壁、诅咒、冥想、扎根）又有所冲突。总的来说，太阳珊瑚是一只有潜力的PM，而且其种族值总和也只有380，进化的空间还是很大的。

No.233 3D龙Ⅱ型



追加可能指数：★★☆☆☆

之所以把3D龙提出来是因为它是少数几只多次追加新形态的PM，如果《X·Y》中还有望追加新的3D龙，多半是采取臭臭花家族的进化模式，也就是从3D龙Ⅱ型来进化的形式。笔者认为3D龙能够有机会再次进化的原因有二：一是其本身实力非常不错，一直走特攻路线的它可以尝试物攻向的种族值分配；二是3D龙家族的设计理念——数据、网络、信息（全部由数据组成，可以自由在网络空间中穿梭，不受任何限制）在……目前这个互联网高速发展，科技日新月异的时代，这个设计理念非常入时也很受好评。笔者倒是希望能进化出什么4D龙、3G龙等等更加富有高科技含量的PM，让我们一起期待3D龙的再次进化吧！

No.234 惊角鹿

No.234 惊角鹿★★【图21】

追加可能指数：★★☆☆☆

要在一只没什么特点的PM身上找些特点还真不容易，惊角鹿本身能力比不上双面鹿，而双面鹿本身也没什么存在感，所以惊角鹿的处境就可想而知了。论威吓



特性，有惊目翁、风速狗这些；论洞察特性，蜻蜓回转大尾兽也更胜一筹；论食草特性，即便是雷斑马也比它更有特点。希望能借着同是鹿类的X主神的光，让一直默默无闻的惊角鹿能在《X·Y》中给我们进化出惊喜吧。

No.274 长鼻叶



追加可能指数：★★★☆☆

自从《DP》中雪女的进化方式出现以后，许多设计时单一性别特征非常强的PM也有了再次进化的机会。木天狗的外表给人一种很霸气的雄性感觉吧，而如果说这种霸气的是雌性难免略显诡异。与它图鉴编号相近的莎娜多已经有了雄性的帅气进化艾雷特，雌性的木天狗是不是也该有所改变呢？

No.303 钢嘴娃娃



追加可能指数：★★★☆☆

钢嘴娃娃的外表真的很奇葩（误），不过仔细欣赏的话倒是很有萌点，而且钢嘴娃娃也是一名接力好手，平分痛苦+愤怒门牙+威吓也能带来很不错的战术。而且与太阳珊瑚相似，它的种族总和也是380，有很大的进化余地，希望钢嘴娃娃可以进化出更加帅气或美丽的外表，带来更精彩的战术。

No.326 暴躁猪



追加可能指数：★☆☆☆☆

暴躁猪没漂亮的外表，能力上说最适合做特防盾牌，但又被卡比兽给比了下去——唉，其实也不是这样，把暴躁猪定位为队医兼骚扰PM还是不错的，只不过它有的技能别人也有，它的特性又不那么有亮点，所以才经常被人所忽视吧。可能的话，就再进化一段吧。

No.337 月亮石 / No.338 太阳岩



追加可能指数：★★☆☆☆

这两只PM独有的超能+岩石特性的确不错，而且对战方上无论是自己冥想进攻还是接力或者是大爆炸清场都有优势，而个人觉得可以给它们再设计个“星星岩”（笑），入手方式是太阳岩与月亮石生蛋?

No.351 天气娃娃

追加可能指数：★★★★☆

天气娃娃的气象台特性可以改变自己的外形和属性，其实这个特性是非常不错的，既可以放在自己的天气队中施展拳脚，在天气被改变时又能摇身一变，一点都不影响实力发挥。不过天气娃娃的种族值实在可怜，全70的种族值分配有些无语。不过若是和飞天螳螂→铁甲螳螂的进化一样，走不变420的种族总和、种族进行另外分配的进化也不错。希望能进化出三合一天气娃娃（QAQ），属性上可以模仿电鬼，最好可以有“普+水”“普+火”……这种随天气变幻的组合。



No.357 草雷龙



追加可能指数：★★☆☆☆

草雷龙本来只是一只普普通通的PM，但是太阳力量和收获特性使它成为一只晴天下有着巨大潜力的PM。草雷龙种族值不高，技能也主要以草+飞的本系技能为主，但也不乏像生长、逆鳞这种优秀技能。如果草雷龙可以进化，还是希望能带来更好的种族值吧。

No.370 爱心鱼



追加可能指数：★★★☆☆

很奇怪设计者居然容许爱心鱼没有进化形态……笔者曾好长时间误以为翻车鱼和爱心鱼有什么关系，但是事实证明这两只PM截然不同。爱心鱼的种族值实在是不忍直视，两攻分别是30和40，最高的速度也只有97，而且像轻快、湿润身躯这种烂大街的特性（误）也没什么特点……这只PM难道真的要一直被遗忘下去吗……所以，进化吧，鱼儿！

No.441 音符鹦鹉



追加可能指数：★★★☆☆

音符鹦鹉是《DP》中少有的无进化形态的PM。事实上，音符鹦鹉的实力其实也很不错，阴谋、热风、蜻蜓回转都是不错的技能，而且还有喋喋不休这个专属技能，虽然特性方面惨淡了点，不过411的种族和摆在这，进化的可能也是不小的哦。

No.455 猎牙草



追加可能指数：★★☆☆☆

笔者对猎牙草印象最深的地方不是TV动画中和小次郎的段子，而是《口袋妖怪+信长之野望》初期猎牙草的强悍攻击，100的物攻加上猛力鞭挞这个霸气的本系进攻，虽然草系中许多PM实力都不逊色于它，但是作为一只没有进化的PM，猎牙草已经很不错了，如果能有叶绿素这种特性也许能很大程度上弥补它速度的问题——希望在《X·Y》中有所加强吧！

No.528 爱心蝠



熟悉《黑·白》的朋友大概知道，《黑·白》中PM的设计其实是有意向第一世代致敬的，爱心蝠就是其中之一。记得第一世代的大嘴蝠吗？它在第二世代中有了叉字蝠的进化，这就是一个很好的启示，爱心蝠在许多方面与大嘴蝠相似。如果和大嘴蝠一样，爱心蝠在登场后的下一代作品中也获得自己的最终进化形态，这样爱心蝠也能够携带进化辉石靠单纯特性强攻推队了，值得期待！（某编：进化形态呢……）

No.531 塔本奈



追加可能指数：★★★☆☆

塔本奈在《BW》中是精灵中心的新护士，在新的大陆中取代了一直以来陪伴着君莎的吉利蛋和快乐蛋。吉利蛋和快乐蛋的实力是有目共睹的，进化辉石吉利蛋在物防、特防上都十分强大，而快乐蛋则把特防的优势发挥到了极限。众所周知，快乐蛋是吉利蛋在第二代作品中追加的进化型，那么塔本奈会不会也有进化型呢？笔者认为可能性不小，不过塔本奈的能力远没有吉利蛋优秀，再进化的话又将何去何从呢（OTZ）？

No.538 纳迦奇 / No.539 达迦奇

追加可能指数：★★★★☆

话说纳迦奇与达迦奇的组合有没有让你联想到沙瓦郎与艾比郎？《黑·白》中很多这样的设计都容易让我们产生寻找第一世代对应PM的念头。这组PM都是格斗



系，而且实力都不俗。沙瓦郎与艾比郎是靠着腿+拳的设计获得好评，而后第一世代的两只格斗系在第二世代也有了退化和分支进化，即巴尔郎和卡波郎。而纳迦奇和达迦奇或许也有可能在《X·Y》中追加一只退化形态、然后再像巴尔郎一样靠能力值增长的不同而出现新的进化形态？当然，现在还只是猜测。

No.561 辛波拉



追加可能指数：★★☆☆☆

辛波拉的种族值虽然不高，但是3个特性都十分奇葩，尤其是魔法守护简直是神一样的存在。而且辛波拉的技能十分丰富，可以打出不少的花样。但限于种族值总和只有490，如果辛波拉能够进化出新的形态，那对于它来说无疑是如虎添翼。

No.575 哥特米尔



追加可能指数：★★★★☆

哥特塞尔的进化与第三世代的莎娜多极为相似，二者都是女性的造型外表，而莎娜多在第四世代有了雄性超能斗士的进化（No.280 拉露丝丝 →No.281 戈莉娅（LV20）→No.282 莎娜多（LV30）/No.475 艾路雷朵（雄性使用觉醒之石），这是否意味着哥特塞尔也将会有雄性性别的进化呢？希望《X·Y》给我们带来惊喜！

至此，649只PM中可能追加新形态的PM就总结结束了，其中“追加形态可能指数”的评判完全是笔者主观看法，大家可以只做参考，而笔者的这些“预言”是否能够实现，答案还是要交给时间了。最后谢谢大家观看！



口袋妖怪 17年（特别篇）

文/拔凉的卡布奇诺 编/马修

TV动画特辑：超世代·对战开拓区篇

上辑稿子中在哈利部分的介绍中，误将小遥写成小霞，这里先向大家道歉。这次我们说的还是《超世代》，在完成了芳缘地区的联盟挑战和华丽大型庆典后，小智、小遥和小刚回到了关东，他们在这里挑战对战开拓区和关东地区的华丽大赛……

www.dooland.com

对战开拓区相关

《火红·叶绿》与《绿宝石》

2004年1月29日，《口袋妖怪 火红·叶绿》发售，很多玩家在经历了一年多芳缘大陆的游戏之旅后，又重启关东大陆的征程。2004年9月16日，随着《绿宝石》的发售，新的挑战——战斗开拓区（バトルフロンティア）也成为日后的热门挑战对象。而在动画中，两作《口袋妖怪》的关东之旅和挑战战斗开拓区也都体现出来了。

关东大陆的战斗开拓区

《超世代》的战斗开拓区对应的就是游戏《绿宝石》中的战斗开拓区，不过和游戏不同的是，动画中的这个战斗开拓区位于关东大陆，而一些设施和规则也与原作有所不同。战斗开拓区包括战斗竞技场、战斗巨蛋、战斗水管、战斗宫殿、战斗塔和战斗金字塔，其设施的首领被称为开拓首脑，都是非常强大的训练师。



▲小智的开拓区第一站——战斗工厂。

小智回家与小遥的关东之旅

小智一行回到了关东，为了挑战战斗开拓区而踏上了新的征程。与小智挑战战斗开拓区同时进行的，是小遥的关东华丽大赛的征战，而最终，竟然是小智和小遥一同获得了白蜡缎带。



▲游戏中的战斗开拓区。



强大精灵接踵登场

战斗开拓区是一个强者云集的地方，这些身经百战的训练师们的精灵中，不乏如怪力、妙蛙花、瑜伽战士、风速狗、巨沼怪、重钢蟹这些强悍的精灵。而在到达战斗工厂的挑战前，小智更看到了传说中的精灵急冻鸟……小智最后挑战的神代，更直接指挥雷吉洛克、雷吉斯提尔、雷吉阿伊斯这三个传说精灵来战斗。当然，小智这边也不是没有强大精灵的，在最开始，小智和达拉之间，就指挥喷火龙和急冻鸟展开了一场激战……



用CG表现技能

剧场版《雪拉比的超时空遭遇》、《水都的守护神》的CG场面相信让很多观众过目难忘，而在那些年，CG动画技术也已经再次得到大幅的进步。在2005年中，《口袋妖怪 超世代》的动画中在保持人物风格2D的基础上，将技能部分CG化，使得战斗部分更加绚丽，不过在今天看来大家早已经习以为常了。



与《口袋妖怪突击队》联动

2006年3月23日，NDS平台上基于系列第三代《口袋妖怪》而制作的活用NDS触摸功能的A·RPG《口袋妖怪突击队》发售了，从此突击队也正式出现在口袋妖怪的世界中，并以衍生作品的身分首次与正统作动画联动。155、171、172集中，原型为《口袋妖怪突击队》女主角的突击队员日向在动画中和小智一起救助受伤的雪拉比以及解除来自宇宙的精灵迪奥希斯所引发的危机。



其他

迷你版块的变更

大木博士讲座是《口袋妖怪》TV动画的经典迷你版块，而在2004年12月2日开始这个迷你版块被名为“口袋妖怪问答”的版块替代了，该版块在动画开头给出谜面，而在结尾给出谜底。在125集，以宣传剧场版《波导的勇者 卢卡里奥》为契机，大木博士讲座以特别篇的形式复出，后来又推出多种趣味问答。



因地震停播的一集

2004年10月23日，日本的新泻县中越地区发生地震，出于对受灾者的考虑，原定在11月4日播放的一集被撤下，原因就是地面系的一些技能会让人联想到地面摇晃从而进一步刺激灾民。一直到现在，地震、地裂和震级变化这三个技能都没在动画中再出现过。

第四代精灵在超世代的登场

次世代精灵在本世代动画中登场也算是惯例了，而在《超世代》中，117集里小遥因为刚比兽吃光了她做的能量方块而对其颇有好感，一番波折之后，连最后的收服都是在满屏的吃相中完成的（刚比兽吞了小遥抛出的精灵球，然后被精灵球翻过来收服），这个贪吃的可爱家伙在以后的旅途中没少闹出笑话。此外，玛奈奈、啼哭树等也都在TV动画中登场了。



超世代完结，驶向新的大陆！

结束了战斗开拓区的挑战，小智终于称霸了战斗开拓区，并和小遥一起在白蜡镇的祭典活动的华丽庆典大赛中共同获得了缎带后，小智回到了家乡真新镇。路上他遇到已经成为研究员、刚从新奥大陆回来的小茂，这对宿敌在真新镇展开了一场对战，小茂的魔电兽对



皮卡丘。小茂胜出后告诉小智：不要因为制霸战斗开拓区而沾沾自喜，新奥还有很多他从未见过的精灵……在家短暂地休憩后，小智便乘上了新奥大陆的轮船，开始新的旅行与挑战……

登场角色

这里我们为大家介绍的，是在《战斗开拓区篇》登场的角色们，不仅小智、小遥、小刚一行人以及众多剧情相关的角色，一些熟悉的人物也会再次与大家相遇哦。

小智&皮卡丘

声优：松本梨香&大谷育江

小智是一个喜欢挑战的孩子，这次前来挑战战斗开拓区，也足见其初生牛犊不怕虎的勇气，尤其难能可贵的是，小智作为主角，并没有将胜负得失看得太重，因为小智自己也知道，成长的空间还很大……



小遥

声优：铃木香织

小遥之所以再次与小智同行，是因为在芳缘的华丽大赛取得了不错的成绩后，也来关东大陆参加各华丽大赛以及最后的关东华丽大型庆典。到了真新镇，还得到了爱哭的杰尼龟。而在关东的华丽大赛挑战中，小遥终于面对到华丽大赛的强者、也是自己新的劲敌——纱织。



小刚

声优：上田佑司

都回到关东了，小刚当然更不能少了，而在这次战斗开拓区+关东华丽大赛巡回之旅中，好色的小刚自然也是表白了N多次，这次终于有一个喜欢小眼睛的御姐对他有好感了……



小胜

声优：山田ふしぎ

这位眼镜小弟弟本来被小遥扔在家里了，但在小遥到达真新镇后，他也随小田卷博士来到了关东大陆，于是关东开拓区+华丽大赛之旅便由于他的回归而再度成为四人组。



小瞬

声优：斋贺光希

《芳缘篇》中小遥的劲敌小瞬，在结束了芳缘的华丽大型庆典后也来到了关东大陆参加这里的华丽大赛，在八进四的对战中与小遥相逢，以微弱的差距惜败，止步于八强。



小茂

声优：小林优子

大木博士的孙子、小智的劲敌，在成为研究员后去了新奥大陆旅行，并拥有了一只魔电兽作为新的同伴。在《超世代》的最后，回真新镇的路上遇到小智，接受了刚刚得到制霸开拓区荣耀的小智信心满满的挑战。战胜小智后，其一番话成为小智前往新奥大陆旅行的直接动力。



哈利

声优：金丸淳一

穿着恶人掌衣服、不男不女的协调训练师同样亦来到关东大陆参加关东的华丽大赛，虽然获得了参加华丽大型庆典的资格，但卑劣的性格仍然没有改变，最终，在十六进八的比赛中被小遥打败。



纱织

声优：田中理惠

还记得我们上次介绍小瞬时候提到了纱织吗？小瞬出道后初战便进入决赛但最终落败，给小瞬上了这失败第一课的就是纱织，而本次的庆典中又击败了小遥。纱织出生在关东的尼比市，多次在大型庆典中获得冠军，而作为小遥来到关东大陆参加华丽大赛的新劲敌，纱织可谓是一个上位级的强者。



大木博士

声优：石冢运升

大木博士在本篇章少有地没怎么外出而呆在真新镇的研究所，其主持的迷你栏目《大木博士讲座》也由于介绍新片而一度回归，成为《大木博士讲座 特别篇》。



花子

声优：丰岛正美

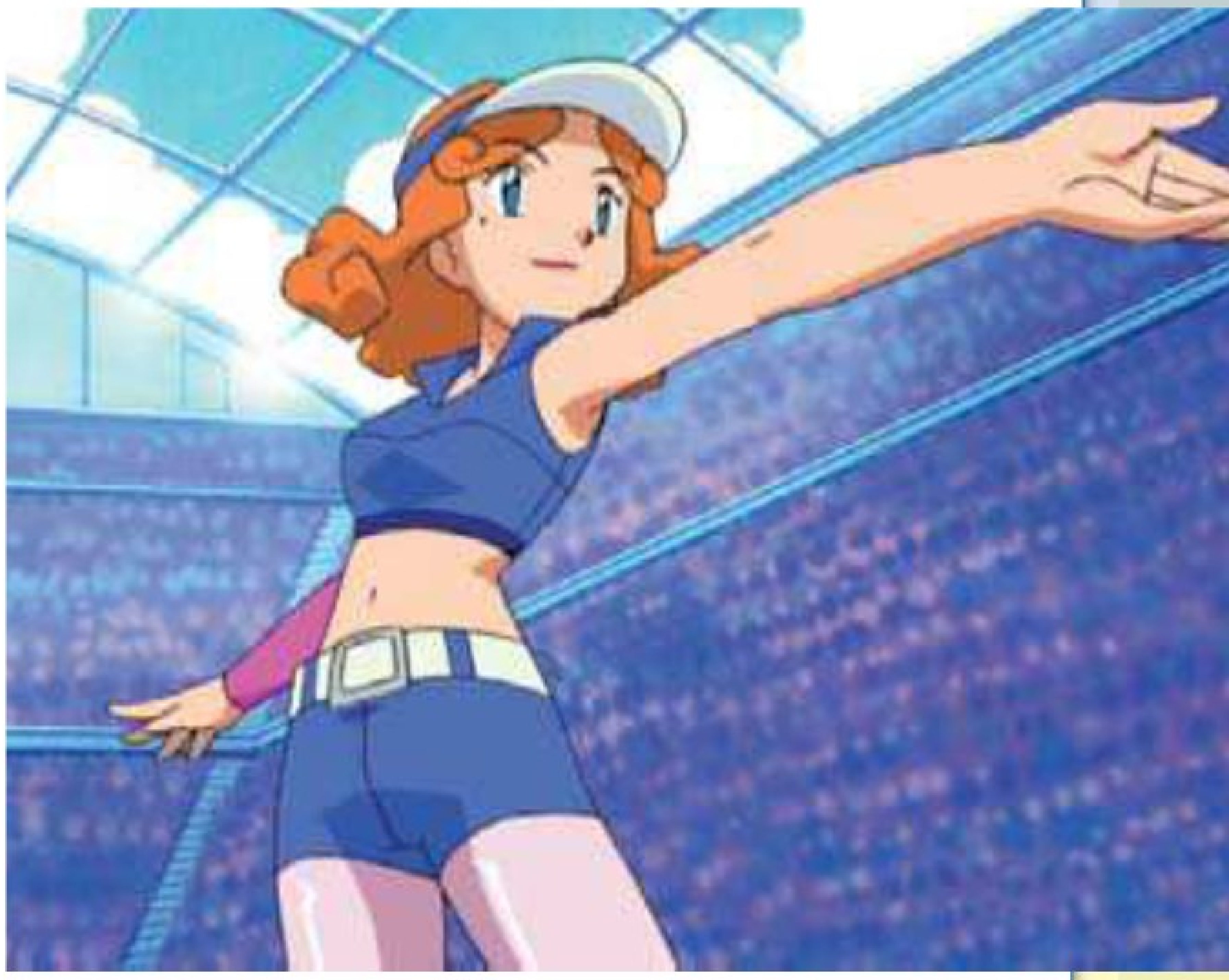
经过小智多次的旅行，小智的老妈花子对小智也更放心了，最后当小智再次踏上新奥的征程时，老妈其实多少还是有点不舍的。



莉莉安

声优：高田由美

关东华丽大赛的主持人，是薇薇安的妹妹，其眼睛下也有颗美人痣，不过是长在右眼的下方。被称为“本世纪最行动派的女主持人”，试验场地时会和光精灵展现其协调师的高水准。在小遥的参赛证被骗去后还帮小遥重新办理了关东华丽大赛的参赛资格证。



华丽大赛评委三人组

声优：坂口候一&园部好德&山口由里子

依旧是华丽大赛事务局局长康肯斯坦、口袋妖怪俱乐部的部长须木佐和精灵中心护士乔伊小姐组成的常规的华丽大赛评委三人组。



日向

声优：榎本温子

在关东大陆活跃的口袋妖怪突击队员，所带精灵为正电宝宝。在突击队员中排名第三，原型即为《口袋妖怪突击队》的女主角，在《对战开拓区篇》中两次登场，和小智一行共同拯救受伤的雪拉比和异常状态的迪奥希斯。



亚希达

声优：坂口候一

对战开拓区的所有者亚希达，在本作中自然也少不了他。貌似“金花”胖子的车开得蛮野的……



火箭队二人一猫组

声优：林原惠&三木真一郎&犬山犬子

可怜的火箭队二人一猫组执着地跟着小智和皮卡丘回到了关东大陆，再次被一次次打飞……当然，火箭队二人一猫组可不是这么混日子的，超爱护玛奈奈的小次郎、为了华丽大赛而成为仙女·武藏碧安的武藏、不断YY坂木老大各种情景的喵喵……中间还因为互相指责而临时散伙一次，不过很快他们发现，还是这三个凑一起好，连被打飞都不显得孤单……



亚玛多&小三郎

声优：胜生真沙子&子安武人

二人一猫组的劲敌，在策划夺取精灵的计划中，正赶上二人一猫组玩散伙，于是亚玛多搭配小次郎、武藏搭配小三郎，最终发现还是彼此的搭档最合适……在抢夺精灵球后由于屡次掉进二人一猫组挖的陷阱最终导致计划失败。



黄瓜香

声优：小林沙苗

战斗竞技场的首领，使用格斗系精灵。是个性情热血的女孩子，其竞技场亦为格斗道场，有着众多的弟子，火箭队二人一猫组还曾混入其中……精灵有超力张手和瑜伽战士，似乎还有其他精灵未出场……



达拉

声优：胜生真沙子&子安武人

战斗工厂的头领，小智回到关东大陆挑战战斗开拓区时的第一个头领，喜欢发明机器，驾驶一架老式飞机。和一个传说中精灵急冻鸟是朋友（没有收服），持有精灵包括穿山王、铁甲暴龙、怪力和妙蛙花。



希尔斯

声优：三宅健太

战斗巨蛋的首领，巨蛋的超级巨星，将其娱乐风格融入了对战，同时亦是个出色的战略家，将大字火和水之波动融合为“火与水的融合”，有着“好可爱啊”的口头禅，持有精灵为风速狗和巨沼怪，小智与其对战最终也是苦战胜出。



小蓟

声优：田中敦子

战斗水管的首领，水管女王，说话总是御姐的口气，不过个性还是比游戏中软弱，精灵为剑牙蛇和美丽龙。这位姐姐最大的特征是对细长的和小到几乎成线的眼睛特别有好感，因此战斗主力都是细长型，而家里的凯西、火球鼠、玲珑猫、卡比兽、小猪怪和幕下力士无一不是小眼睛，连对小刚都因为眼睛问题而颇有好感……



宇康

声优：野泽那智

战斗宫殿的首领、森林宫殿的守护者。经常思考人与自然的和谐共存，平日过着丛林隐士般的生活，精灵有妙蛙花、木天狗、念力土偶和吉利蛋，擅长利用天气和地貌来进行作战，放出精灵时会喊：“出来吧！GO！”



莉拉

声优：木村亚希子

战斗塔的首领、少女塔主，是个与精灵心灵相通的训练师，甚至可以一语不发地指挥精灵，放出精灵时也会说“Go! My friend”，精灵为胡地、光精灵和重钢蟹。由于同样珍爱精灵，因此对爱护精灵的小智非常有好感。



神代

声优：小室正幸

战斗金字塔首领，也是战斗开拓区最强的首领，同时也是一名探险家，其设施战斗金字塔便是他奔赴各地所乘坐的空中要塞。为人严厉，实力强劲，堪称对战开拓区的最强首领，其精灵包括夜行鬼、太阳岩、音速蝉、雷吉洛克、雷吉阿伊斯和雷吉斯提尔，是动画中首位收服了传说中精灵的强者。在《DP》中曾接受真嗣的挑战，而后将真嗣打得完败。



动画歌曲

片头曲

战斗开拓区（バトルフロンティア）

集数：135～165话
作词：Rie
作曲：Rie
编曲：高梨康治
演唱：高屋亚希那



冲刺！（スパート！）

集数：166～192话
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：松本梨香



片尾曲

GLORY DAY 灿烂的那一天（GLORY DAY ～辉くその日～）

集数：99话～134话、150～172话
作词：GARDEN＆皮卡丘学艺部
作曲：GARDEN
编曲：GARDEN
演唱：GARDEN



我，不会输的！小遥的主题曲（私、负けない！～ハルカのテーマ～）

集数：173～192话
作词：吉川兆二
作曲：西冈和也
编曲：西冈和也
演唱：铃木香织



神奇宝贝数数歌（ポケモンかぞえうた）

集数：135～149话
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：：金泽明子



战斗开拓区篇全集目录

集数	标题（台版）	标题（日版）
第135集	初阵！对战工厂！！（前篇）	初阵！バトルファクトリー！！（前编）
第136集	初阵！对战工厂！！（后篇）	初阵！バトルファクトリー！！（后编）
第137集	大岩蛇的王国！！	イワークの王国！！
第138集	胖丁的歌、爸爸的歌！	プリンの歌、パパの歌！
第139集	劲敌对决！收服风速狗！	ライバル对決！ウインディをゲットかも！
第140集	可达鸭的忧郁！	コダックの忧郁！
第141集	狃拉与吸盘魔偶！餐厅属于谁的！？	ニューラとバリヤード！どっちのレストラン！？
第142集	进化！它的神秘与奇迹！！	进化！その神秘と奇迹！
第143集	神奇宝贝华丽大赛·金黄大会（前篇）	ポケモンコンテスト·ヤマブキ大会（前编）
第144集	神奇宝贝华丽大赛·金黄大会（后篇）	ポケモンコンテスト·ヤマブキ大会（后编）
第145集	格斗道场！小智对抗小遥！	格斗道场！サトシVSハルカ！

集数	标题（台版）	标题（日版）
第146集	超能力系对抗幽灵系！深夜的决斗！？	エスパーVSゴースト！真夜中の决斗！？
第147集	魔尼尼登场！休息之馆！	マネネ登场！休息の馆！
第148集	水跃鱼与绵绵！恋爱的特效药！？	ミズゴロウとモココ！恋の特效药！？
第149集	对战竞技场！格斗对决！！	バトルアリーナ！格斗对决！！
第150集	抚养家与神奇宝贝蛋！	そだて屋さんとポケモンのタマゴ！
第151集	对手是上班族！？	ライバルはサラリーマン！？
第152集	哈克龙之湖！	ハクリューの湖！
第153集	对战巨蛋！炎与水的融合！	バトルドーム！炎と水のフュージョン！！
第154集	吓人！惊人！电击怪！	ドッキリ！ビックリ！エレキッド！！
第155集	神奇宝贝保育家登场！解救雪拉比作战！	ポケモンレンジャー登场！セレビィ救出作战！！
第156集	爱哭树与忍者学园！	ウソハチと忍者スクール！！
第157集	穿越时空的小遥！	时を超えるハルカ！！
第158集	对战水管大热斗！对抗水管皇后小蓟！	热斗バトルチューブ！VSチューブクイーン・アザミ！！
第159集	优胜将落入谁手中？神奇宝贝定向越野竞赛！	优胜は谁の手に！？ポケモンオリエンテーリング！
第160集	小卡比兽的出道赛！与哈利的认真比赛！	ゴンベのデビュー战！ハーリーと真剑胜负！！
第161集	森林蜥蜴对抗热带龙！草原的决斗！	ジュプトルVSトロピウス！草原の决斗！！
第162集	神奇宝贝华丽大赛！让叶大会！	ポケモンコンテスト！ユズリハ大会！！
第163集	蜥蜴王！复活的黎明！	ジュカイン！复活の夜明け！！
第164集	激战！在对战宫殿的丛林对抗赛！	激斗！バトルパレスでジャングルバトル！！
第165集	爱哭树国王与魔尼尼皇后！？	ウソハチキングとマネネクイーン！？
第166集	摩天楼的红色闪电！	摩天楼の赤いイナズマ！
第167集	重要的比赛！小遥对抗小刚！	大一番！ハルカVSタケシ！！
第168集	迷唇娃与迷唇姐三姐妹！	ムチュールとルージュラ三姐妹！！
第169集	对战之塔，莉拉登场！	タワータイクーン、リラ登场！
第170集	对战塔！以心传心的对战！！	バトルタワー！以心传心バトル！！
第171集	神奇宝贝保育家！代欧奇希斯危机！！（前篇）	ポケモンレンジャー！デオキシス・クライシス！！（前编）
第172集	神奇宝贝保育家！代欧奇希斯危机！！（后篇）	ポケモンレンジャー！デオキシス・クライシス！！（后编）
第173集	胡说树！黄金传说！？	ウソッキー！黄金传说！？
第174集	哈利与火箭队！反派角色同盟成立！？	ハーリー&ロケット团！恶役同盟结成！？
第175集	小遥对抗武藏！最后的华丽大赛！！	ハルカVSムサシ！最后のコンテスト！！
第176集	火箭队解散！？各自的道路！	ロケット团解散！？それぞれの道！
第177集	小刚与小智！用双打对战保护尼比道馆！！	タケシ&サトシ！タッグバトルでニビジムを守れ！！
第178集	对战金字塔！对抗雷吉洛克	バトルピラミッド！VSレジロック
第179集	惊异！巨大请假王的山！	惊异！巨大ケッキングの山！！
第180集	开幕！神奇宝贝华丽大赛．华丽大型庆典！！	开幕！ポケモンコンテスト・グランドフェスティバル！！
第181集	小遥对抗哈利！在双打比赛中登上舞台！！	ハルカVSハーリー！ダブルバトルでステージ・オン！！
第182集	小遥对抗小瞬！最后的战斗！！	ハルカVSシュウ！最后の战い！！
第183集	长尾怪手与国王！	エイパムと王様！
第184集	聒噪鸟与神奇宝贝相声！	ペラップとポケモン漫才！
第185集	袭击！落单的玛狃拉！！	袭击！はぐれマニューラ！！
第186集	再度挑战对战金字塔！对抗雷吉斯奇鲁！！	バトルピラミッド再び！VSレジスチル！！
第187集	小遥对抗小瞬！永远的劲敌！！	ハルカVSシュウ！ライバルよ永远に！！
第188集	神奇宝贝中心忙得不可开交！	ポケモンセンターはおおいそがし！
第189集	最初的神奇宝贝！最后的战斗！！	最初のポケモン！最后の战い！！
第190集	决战！对抗雷吉艾斯！！	决战！VSレジアイス！！
第191集	小智对抗小遥！最后的战斗！！	サトシVSハルカ！ラストバトル！！
第192集	旅程的终点，以及旅程的开始！	旅の终わり、そして旅のはじまり！

口袋妖怪原型探析

——第五代的超能系精灵2

伊宿地区以盛产格斗系精灵而著称，丰富的原型与新兴属性的结合让格斗系精灵发展到一个空前壮大的高度，相比之下，格斗系精灵的克星超能系精灵在第五代的进步就不那么明显。一年多以前，本栏目为大家介绍了超能系精灵中的姆夏纳、辛波拉、奥贝姆。本辑再次介绍伊宿地区的超能系精灵——游戏版本中限定登场的哥特赛尔系列和细胞十字系列。

文／迷　编／马修

超能系精灵设计概念综述2

口袋妖怪超能系的日文是エスパ–，是esper的音译，意思是超能力者；超能系的英文Psychic的意思是“精神的、心灵的、超自然的”。这种超自然的能力在《口袋妖怪》的世界观的设定中，令超能系精灵有无可替代的地位。超能系精灵的独到之处，其中一点就体现在传说精灵和幻之精灵的数量，迄今为止的五代作品中，传说精灵和幻之精灵的数量共有48只，其中超能系精灵的数量排名第一，占了14只之高。游戏中的各个地区都有其特色鲜明的超能系传说精灵和幻之精灵，超梦是由梦幻的基因经过重组和改变诞生的“最凶暴的精灵”；栖息在桐森林深处的雪拉比则有穿越时空的力量；天外来客迪奥希斯不仅拥有4种变换形态，就连战斗的背景音乐也是独一无二的；静候于三湖畔中的象征知识、感情和意志的精灵由库西、艾姆利特、阿库诺姆全部为超能系精灵。这些超能系精灵能力或高或低，外表或可爱或霸气，无不反映了设计者对超能系精灵地位的肯定。

超能系是初代的王牌属性，当时超



▲第三代的超能系幻之精灵迪奥西斯

能系的弱点只有一个虫系，并且能完全免疫鬼系技能的攻击。超梦作为初代二周目的惟一要素，初代的一级传说精灵，不仅能习得丰富的技能机器，还有逆天的种族值，按现在的计算标准来看，154的特殊意味着特攻和特防都有154，744的种族值和比720种族值和的阿尔修斯还要高出一截；梦幻作为初代最神秘的精灵，属性也是超能，这只可爱的精灵能够同时学习有趣的技能变身和摇手指所有的技能机器，无疑又为超能系精灵增添了一层神秘的色彩。

在《口袋妖怪》TV版动画的第一部中，曾多处出现对未来游戏作品内容的预


▲超梦是超能系的代表精灵

示，这不仅体现在早早出现的凤凰、波可比、玛利鼠这些第二代精灵，其中还包括第二代的属性相克关系。小智在挑战超能道馆馆主娜姿曾遇到坎坷，皮卡丘未能战胜勇吉拉使得小智一行人被困娜姿的超能力中，一位神秘大叔（娜姿的父亲）告诉小智“对抗超能力必须要依靠幽灵系精灵


▲鬼系肩负了克制超能系的重任。

的力量”，为此小智还要去紫苑镇求助鬼斯通的力量。虽然初代游戏中超能系免疫鬼系攻击，但是在动画中鬼系精灵却是超能系精灵的天敌，也由此拉开了第二代游戏中鬼系克制超能系的篇章。

虽然超能系精灵在初代中有霸气十足的地位，但是在第二代之后受到了明显削弱，走入了寻常百姓家。鬼系技能在第二代之后变成克制超能系；恶系精灵和钢系精灵的诞生主要就是为了与超能系精灵抗衡。钢系精灵普遍拥有不差的耐久，恶系技能偷袭和追击能有效打击超能系精灵，而超能系精灵仅凭命中不保险的气合弹是难以突破恶系和钢系精灵这道屏障的；如今的格斗系精灵也有吃下一记超能技能不倒就能重创或反杀超能系精灵的强悍实力。但超能系精灵也有自身独当一面之处，绝大多数的超能系精灵可以学习冥想这一实用的技能，对抗鬼系的影子球也是超能系精灵中的大众化技能，而且它们还会制造墙壁保护队友，用戏法坑害对手、制造空间扰乱战局，优越的魔镜特性目前也是超能系精灵的专利；虽然超能系精灵中比较缺乏物攻火力手和吼叫手，但超能系精灵的特殊优势是其他属性精灵望其项背的。《X·Y》中的超能系精灵又会有什么样的发展，一起期待吧！

No.574 哥特姆 & No.575 哥特米尔 & No.576 哥特塞尔

《黑·白》里有不少组相对应的精灵，格斗系精灵纳伽奇和达伽奇、草系的妖精棉和金香仙子、飞行系的豪武战鹰和勇武秃鹫、传说精灵托尔涅罗斯和波尔托罗斯在以前的内容都已介绍过，本辑介绍的哥特塞尔和细胞十字系列，是我们要为大家介绍的最后一组在游戏中版本限定的精灵。大约在距今3年前的《黑·白》游戏最新情报的多元对战画面中，我们就已看见了哥特塞尔和细胞十字出战的画面，这两只精灵在第五代的超能系精灵中算是老资格的成员了。

哥特塞尔系列的造型十分醒目，作为人形精灵的一员，进化的三个阶段就像是

少女成长的过程。最初阶段的哥特姆的外形像一个年幼的孩童，头上一簇粗短向上的发束体现了其稚嫩的一面，脑袋两边貌似白蝴蝶结的东西实际上是它的触角，由于图鉴中介绍哥特姆特别喜欢目不转睛地凝视某一样东西，因此哥特姆长有一双溜圆的大眼睛。进化后的哥特米尔的发型得到了显著的改变，发型与《黑2·白2》女主角芽衣的包子头相类似，并有四个白色蝴蝶结。哥特米尔的身材苗条纤细，细小的双手和修长的双腿有少女般的气息。最终形态的哥特塞尔的形象显得十分高贵与典雅，最引人注目的莫过于头上八片类似圆盘状的发型，并穿着一身哥特式的连衣裙，圆锥状的服饰上有三段分层，覆盖了白色的腿。手腕上的白环像是手镯又或是袖口。







我们仅从哥特塞尔系列的外形，就能寻发现它的原型显然是参照了哥特萝莉的服饰（Gothic Lolita Fashion），它们的名字语源也证明了这一点。最初阶段的哥特姆的日文名**ゴチム**，显然是源于**ゴチックロリ**、Gothic Lolita（歌特萝莉），英文名Gothita就是Gothic Lolita的拼凑形式。进化后的哥特米尔日文名是**ゴチミル**，**ゴチミル**是由**ゴチックロリ**（歌特萝莉）+**见る**（看）组合而来，英文名Gothorita是源于单词Goth（歌特）+Senorita（小姐）。虽然哥特塞尔有看星象并预知未来的能力（图鉴中介绍），但是“看”这一特点体现在了哥特米尔的日文名里。最终阶段的哥特塞尔英文名是Gothitelle，这里借用了法语的单词Mademoiselle（小姐），Gothic Lolita+Mademoiselle就成了Gothitelle。日文名的命名方式与英文名相同，采取了音译的方式，**ゴチルゼル**就是Gothitelle的音译。

哥特塞尔系列全身黑色的主色调对应了《黑》与《黑2》的版本色，原型也是端庄典雅的哥特萝莉，但是在游戏数据上的设定就黯然失色了。哥特塞尔技能没有明显的亮点，种族值的分配也没有突出的能力，特性读心术的实战作用也很有限。而哥特塞尔系列真正的亮点就是它的的梦境特性——踩影子。忍兽一族是最早诞生的踩影子特性的精灵，第三代的两只忍兽一旦面对面双方就只能握手言和，因为双方都无法交换，即使耗干了PP值后双方使用绝境反击的反弹伤害也不如剩饭回复得多，导致一场无法完结的战斗（第四代修复了踩影子特性和绝境反击的相关问题）。而目前的哥特塞尔系列也是继忍兽系列之后目前惟一能合法使用的踩影子精灵。（踩影子的吊灯鬼何时才能被官方解禁？）由于哥特塞尔65的速度种族差强人意，95的特攻又略欠火候，有限的打

击面导致实战里捕获起对手往往显得力不从心。不过踩影子特性的精灵实属凤毛麟角，美中不足的是我们只有在梦世界里通过《黑2·白2》官方攻略本的密码才能遇到雄性的哥特米尔，因此就不能批量孵蛋壮大踩影子部队了（雄性的萝莉总感觉怪怪的）。

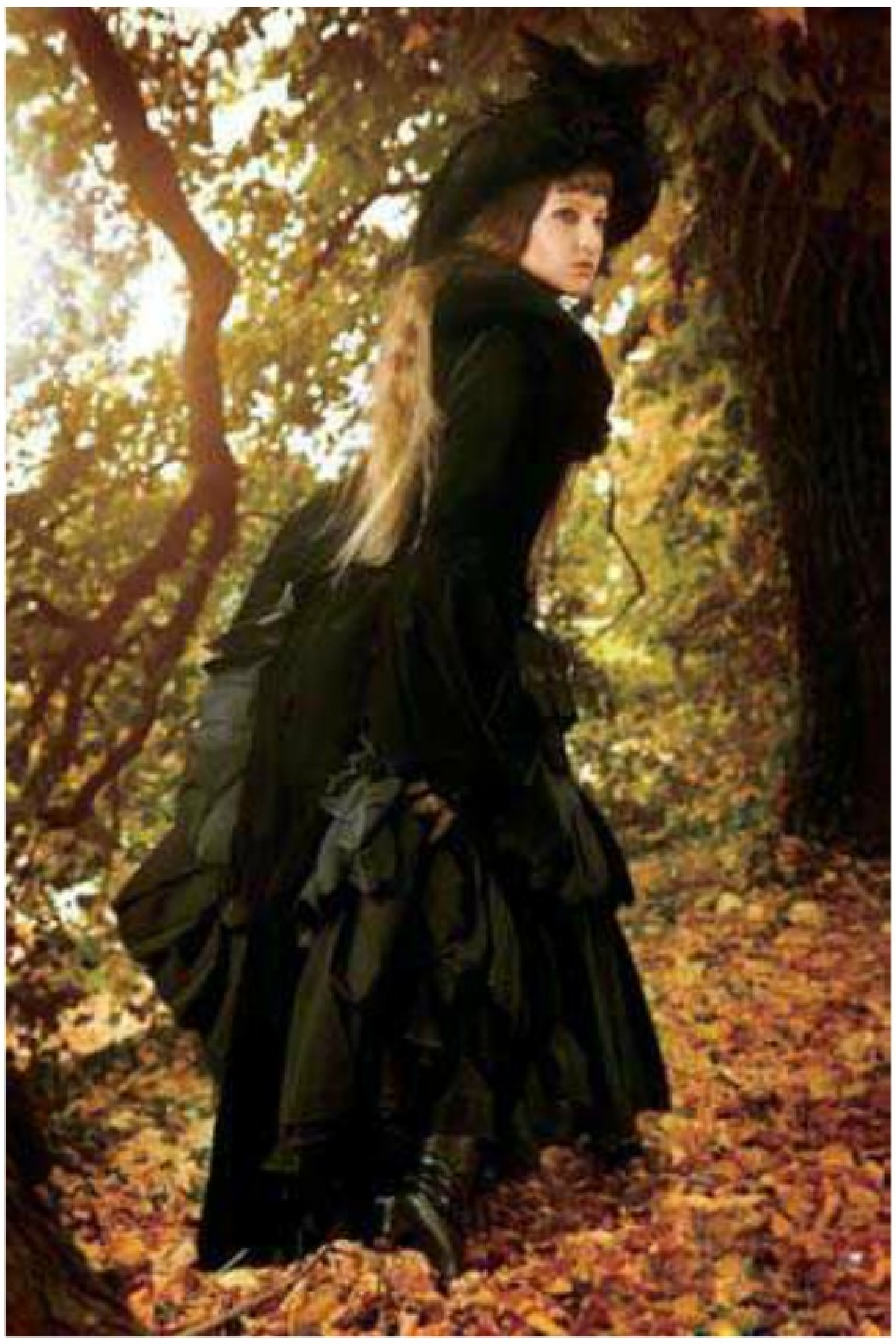
哥特塞尔系列的名字中都存在Gothic Lolita（哥特萝莉）这一词组，那么哥特萝莉到底是什么呢？首先我们还是先来了解一下什么是Gothic（哥特）。哥特又称作“哥德”，是哥特式艺术的统称。哥特式艺术主要是指诞生于欧洲12世纪到16世纪的一种浪漫型的艺术形式。哥特式的发源地是十二世纪的法国，哥德式建筑在当代大多数被称作“法国式”（Opus Francigenum），在14世纪后的文艺复兴运动之后才出现了“哥特式”这一名称。哥特式最初只是建筑的代指，由于其独树一帜的风格，在如今的西方许多国家，不少教堂、城堡、修道院、主教座堂还保留哥特式的造型，古代的哥特式建筑更是浪漫与华贵的标识。哥特式的建筑款式高而挺拔，建筑的屋顶多采用细而长的尖顶，尖形拱门和长窗，建筑风格精致且华丽，美轮美奂的建筑表现了神秘、哀伤、辉煌的强烈情感。哥特式建筑的真正魅力源于比例、光与色彩的美学结合，通过对数与色的象征性理解，使灵魂摆脱俗世物质的羁绊，迎着神的恩赐迈向天堂。这种建筑形式曾在昔日的欧洲盛行，但是在欧洲文艺复兴时期，多含有贬义。如今去欧洲旅游的旅客们参观的许多教堂、修道院、贵族豪宅中的很多就是哥特式建筑。

而由建筑风格衍生而来的哥特式的文学、音乐、绘画和服饰、雕塑等，也极具特点。哥特式音乐的音色冰冷刺骨、低沉且悲伤，在浪漫主义运动中被认为是对人类阴暗面的表现，象征着黑色的死亡美学，当时人们的悲伤情绪在哥特式的音乐中得到了很好的体现。哥特式的文学、绘画、服饰等艺术领域中也多为阴暗低沉与哀伤的黑色情调。哥特式的服装通常以黑色为主色调，带有很强的宗教色彩，风格通常来自于伊丽莎白时代、维多利亚或中世纪时期，通常有情色、抑郁、病态的风格类型。古典的哥特式女子们通常穿着深色调的服装，穿着线条锐利的高领口单色长袍，苍白的皮肤伴有冷艳典雅的气质，妩媚的身材散发出典雅的气息。

哥特萝莉Gothic Lolita则源自于歌德次文化之中，全称是Gothic And Lolita（哥特与萝莉）。汉语中萝莉一词是音译自日语的ロリ，而日语ロリ一词就是Lolita的音译。Lolita一词源于美籍俄裔小说家弗拉基米尔·纳博科夫的小说《Lolita》，原指美丽可爱的少女，哥特萝莉原本是将哥特式阴暗、低沉、典雅和少女般美丽可爱的特点合二为一的服饰，多种的古典风格造就了这一艺术特点，它集成了19世纪的罗曼主义、玄学主义、神秘主义、超自然主义、怪奇主义、法式世纪末思想、耽美主义、古典颓废主义和猎奇趣味，最终仍以视觉上的华丽为大成。这种服饰具有一种不可名状的典雅与高贵气质。哥特萝莉服装的颜色通常是以黑色或暗色系为主，白、红、粉色系为辅，不过是也有以白色为主色调的“白色Goth”。服饰穿着者的头发颜色、发型和妆容倒没有硬性


▲传统哥特式建筑的代表

规定，与阴森惨淡的哥特文化不尽相同。但通常还是以黑发为主，金发、粉色发就与传统的黑色哥特文化背道而驰。她们的面部或是浓妆重抹，衬托出初当年哥特之气，也可是素颜装体现出女性的清纯之美。哥特萝莉的配饰也是十分有讲究，她们通常配有做工精致，富有特殊内涵的银制配饰，例如白色羽翼象征着天使，黑色羽翼象征着恶魔；十字架、骷髅、蝴蝶、蔷薇、蜘蛛也是极为普遍的一般配饰。







▲▶传统意义上传哥特萝莉装的女性

传统的欧洲哥特萝莉穿着典型的欧式洋装，这些美少女身穿层层叠叠的黑色连衣裙，繁花似锦的白色蕾丝花边与宽大的灯笼袖映衬出黑色的忧伤，暗淡无光的美丽眼睛下有深深的黑色眼影，掩盖了她们的表情。她们精致的脸颊上并没有天真无邪的笑容，而是如同洋娃娃般静谧、安然、空洞的表情，仿佛天生就有一层神秘护符伴随着，银制的十字架仿佛凝结了空气，整体散发出一股非生命般的傲娇气息。如今哥特萝莉又指以十多岁至二十多岁的年轻女性占了大半的爱好者族群所形



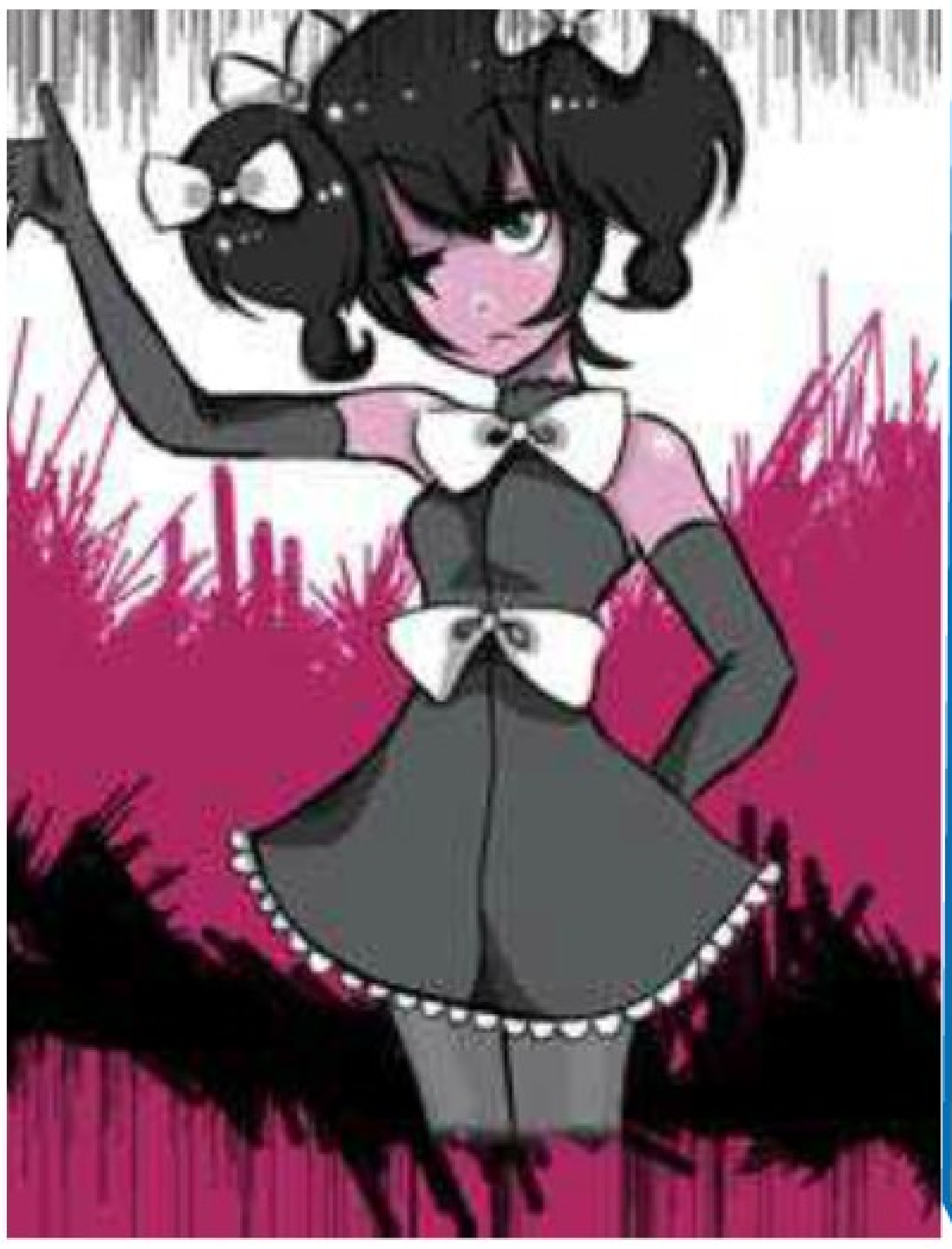


▲著名的丰满可爱型COSER Enako穿哥特萝莉装。

成的一种流行文化型态。

日本在上世纪80年代后逐渐将萝莉引入动漫中，在2000年以后又急速将哥特萝莉引入了ACG的各行行业中。如今ACG世界中的哥特萝莉的风格与原来欧洲的哥德萝莉相比已存在较大差异。在日本当今COSPLAY中的女仆装往往是以哥特萝莉的形式出现，此种女仆服饰虽然源于欧洲的哥特萝莉，但COSER往往可爱、丰满甚至充满了性感激发肉欲的诱惑之力，与传统哥特萝莉暗淡、冷艳的气质已经大庭相径，但却更被广大宅民们所接受。而如今日本各个动漫中与哥特萝莉有关的角色更是数不胜数，比较著名的动漫《蔷薇少女》中的水银灯穿着标准的哥特萝莉服装，黑色翅膀、裙摆上的逆十字和头饰还原了哥特萝莉服饰的原始特点；3DS游戏《闪乱神乐》中的未来也穿有哥特萝莉装，但已不具备那种气质……

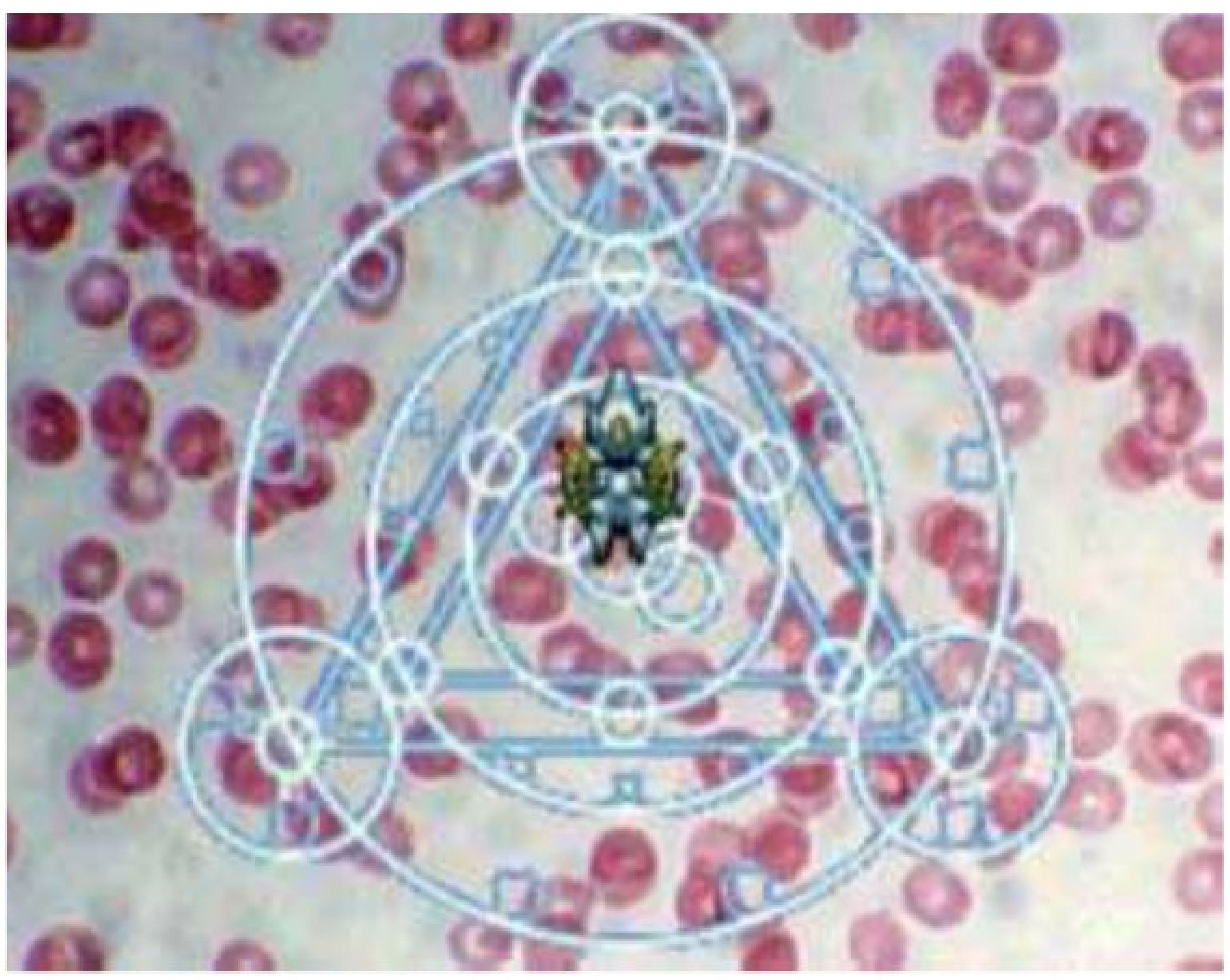
最后我们回到游戏中，哥特塞尔在是超能天王卡特蕾亚的精灵之一，这只精灵能力平平，在挑战四天王的战斗中纯粹是给玩家送经验值中的，但是在动画中卡特蕾亚的哥特塞尔却在青少年杯的赛场上与冠军希罗娜的叠翅沙龙打成了平局，可见其实力非同一般——要知道，之前的天王挑战冠军希罗娜都是以失败告终的。而身穿哥特萝莉装的黑色哥特塞尔与身穿白色睡袍的超能天王卡特蕾亚，也算得上是一对黑白CP了。



▲哥特米尔的拟人同人图

No.577 细胞球 & No.578 细胞团 & No.579 细胞十字

在《口袋妖怪》的第二代游戏中，首次出现了除了人和精灵之外第三大类生物——这就是口袋病毒，口袋病毒是寄生在精灵身上的微小生物，能够使它们更快地成长。那么，我们第一次在《口袋妖怪》世界里看见细胞的踪影是第五代细胞十字系列的原型吗？答案显然是否定的。我们带上2009年剧场版配送的阿尔修斯去阿尔夫遗迹中的新都遗迹中的最深处，会看见阿尔修斯从一个大蛋中诞生并创造宇宙的过程，我们就会发现其中有细胞的画面。随后的第五代，果然诞生了以细胞为原型的精灵。



▲细胞画面出现在了阿尔修斯创造宇宙的动画中

在第五代新登场的超能系精灵中，细胞十字算得上是其中备受瞩目的一员。第一是因为细胞十字系列的造型十分可爱，在多元对战的画面中使用神奇空间的图片已早早地印入了期待新作玩家们的心中，第二是因为这只精灵不仅有可爱的外表，更重要的是可爱的外表之下隐藏着高深的战斗力。在前作皮克西一族的专属特性魔法防御特性如今分发给了若干只精灵，细胞十字系列无疑是最大的受益者。同作的超能系精灵奥贝姆拥有和细胞十字极为接近的种族值，但是细胞十字却能掌握回复神技自我再生，围绕魔法防御还能打出冥想强化流、空间命玉流、戏法扰敌流等几套奇趣的战术，自然就把能力平庸的奥贝姆压制下去了。再加细胞十字系列本身的特攻强劲、种族值分配合理，自然就少不了玩家们的青睐。





最初形态的细胞球体型比较小，身体被包含在细胞状的凝胶状物质中，两只黑点状的眼睛，脸部的中间有一个小小的红色的嘴。头上有类似细胞内质网的黄色物。进化后的细胞团似乎长出了两只小手，头顶上也有即将分裂的孪生大脑，包覆身体的凝胶状物质也出现了三处凸起。最终形态的细胞十字似乎长出了两只强壮的双臂，上面还有三只手指，头上长出了

类似耳朵或角的东西，脑袋的下方出现了小小的身体，一张欢笑的嘴巴。显然，细胞十字系列进化的过程类似于现实中细胞分裂生长的过程。

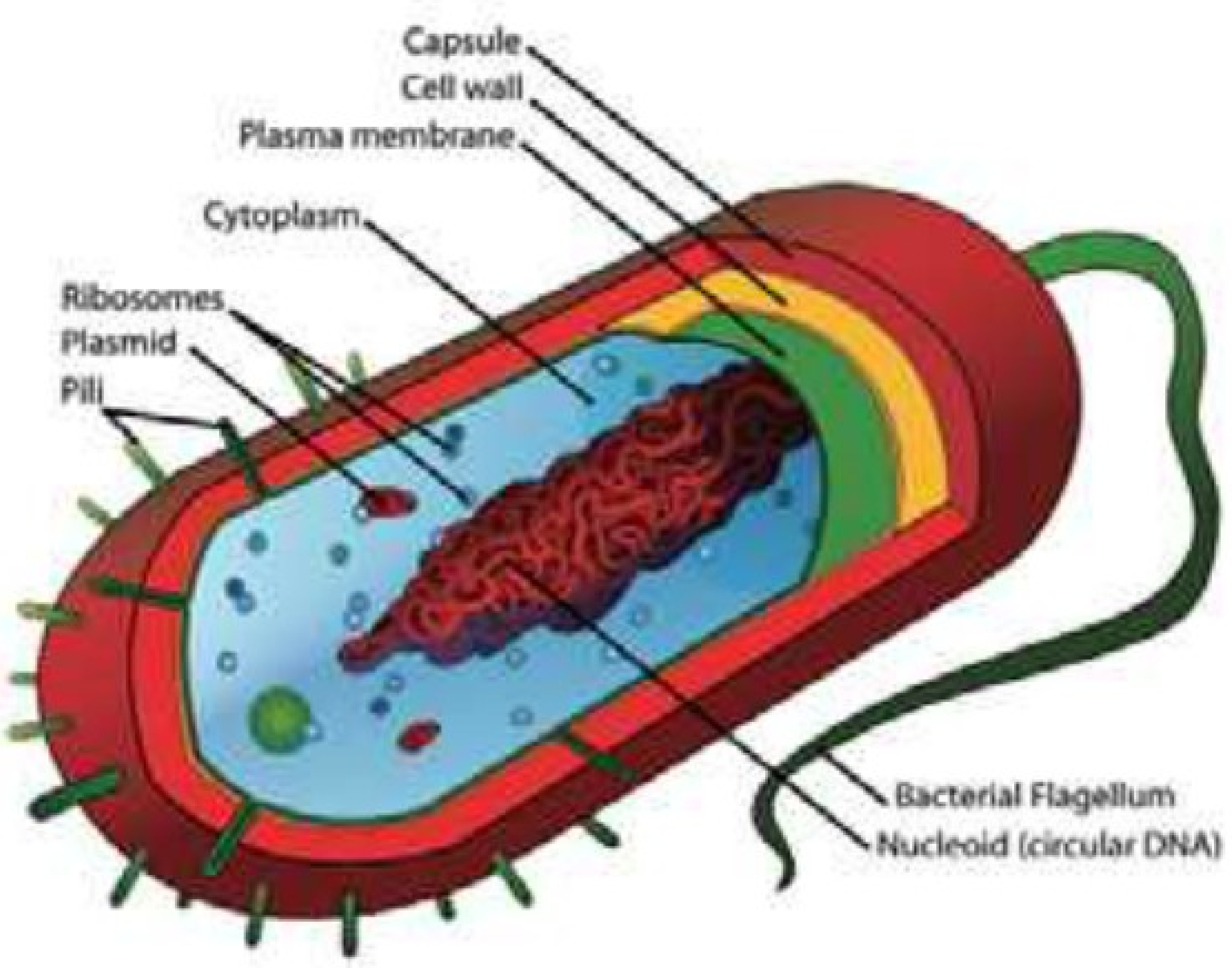
接下来照例分析名字的语源，细胞球的日文名**ユニラン**，是由**ユニ**（单一的）+らん（卵）组合而来，英文名Solosis是由 solo（单独的）变形而来，要表达的意思就是“单独的细胞”。细胞团的日文名**ダブラン**，是由**ダブル**（双重的）+らん（卵）组合，英文Duosion 是由Duo（两个）+Fusion（融合）组合得到，意为“双重细胞”或“融合的细胞”。 最终形态的细胞十字日文名是**ランクルス**，由らん（卵）+**クルス**得到。这里的**クルス**指的并不是Cross（十字）而是**ホムンクルス**（霍尔蒙克斯，原意为“小矮人”，现代指人造生命体）。英文名是Reuniclus，由Reunite（再结合）+Homunculus（霍尔蒙克斯）组合得到。

说起哥特式部分玩家可能会陌生，但





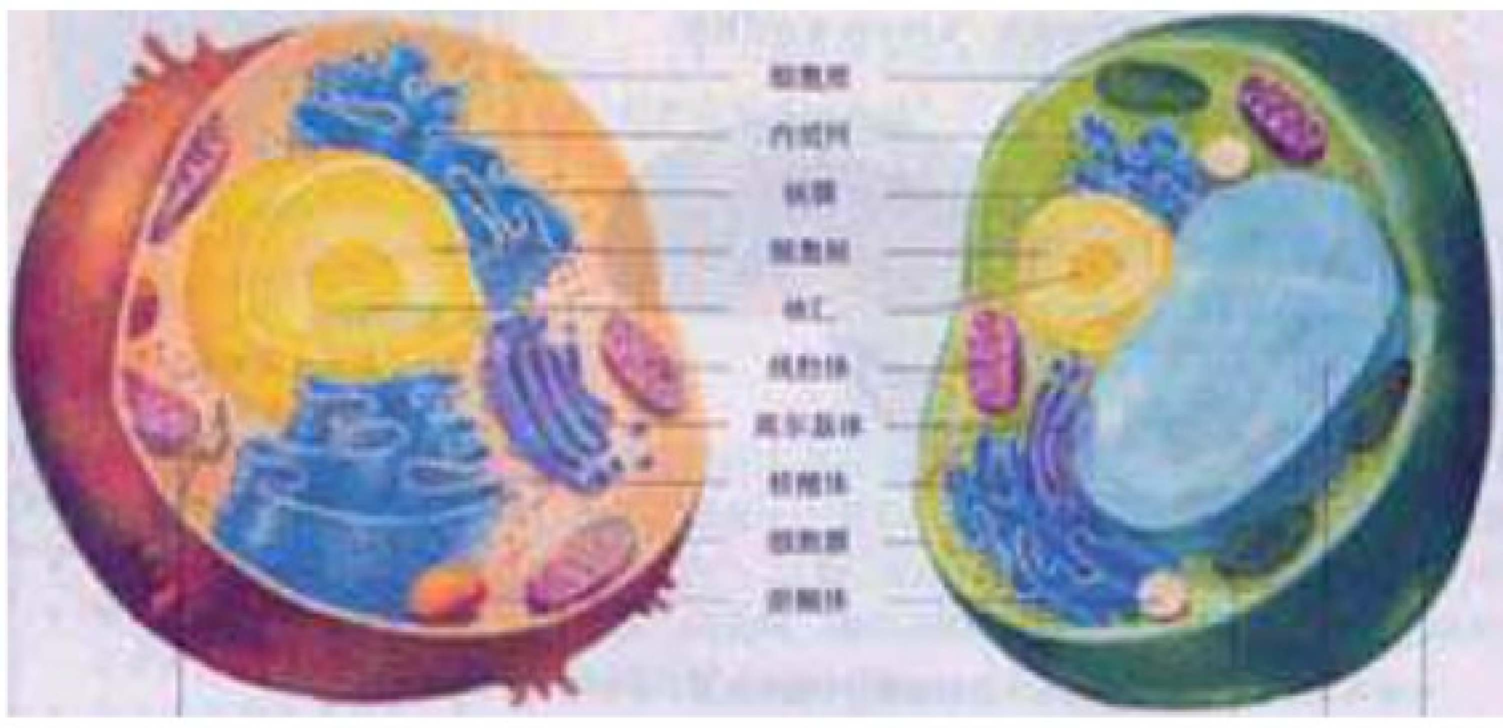
若提起细胞，相信各位都十分熟悉了。细胞的日文是さいぼう，上文的らん（卵）在这里代指细胞，英文名是cell，cell一词来源于拉丁语cella，原意是“狭窄的房间”。细胞并不是一类具体物种的名称，对于细胞是什么，目前没有完全统一的定义。但人们普遍认同细胞是一切生命活动的基本结构和功能单位，它是除了病毒之外所有具有完整生命力的生物的最小单位，曾被喻为生命的积木。病毒虽然不是由细胞构成，但必须要有细胞才能有病毒的生命活动，所以地球上千千万万的生命体都离不开细胞。在广大的生物界中除了病毒外，所有的生物都由细胞组成，其中包括原核细胞和真核细胞。早在原始的地球上有生命产生之初的15亿年里，原核细胞便是当时惟一的生命形式。随后又经过了漫长的演化，在距今21亿年前才有了真核细胞。



▲原核细胞

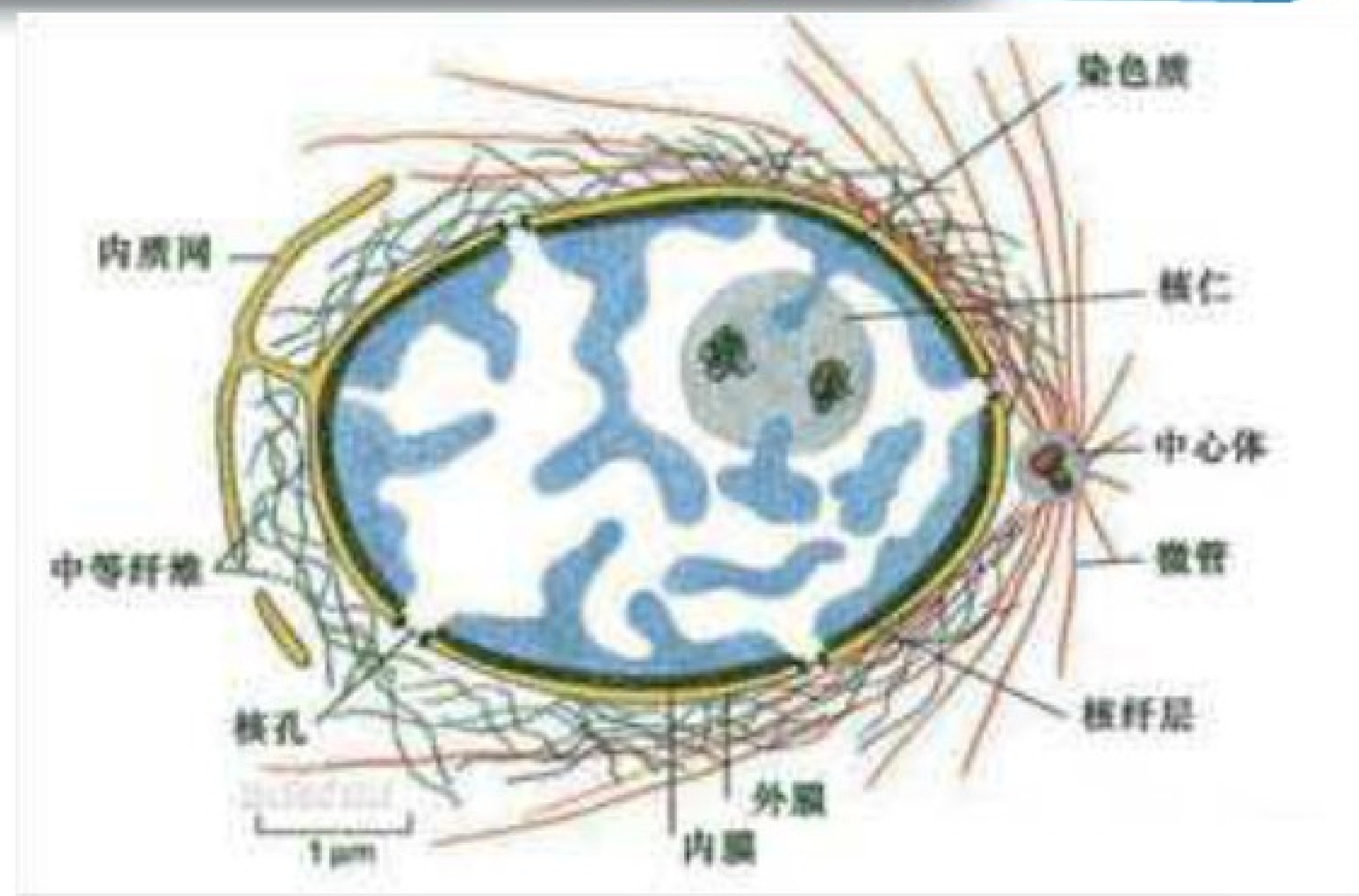
原核细胞是一种极其简单的细胞形式，在它其中没有像真核细胞一样的细胞核和各种分工各异的细胞器，因此它的体积也相较真核细胞更小。构成原核细胞其中的核物质的是直接与细胞质接触的单个染色体，它未与细胞质完全隔离，这块区域被称为拟核。从总体结构上看，原核细胞可分为三大部分，第一部分是是细胞外

侧的纤毛和鞭毛保护细胞的表面（并非所有原核细胞都有）。这种结构由蛋白质构成，使细胞有自由运动的能力并可与外界进行细胞间的通讯。第二部分是包覆细胞的保外被膜，包括细胞壁及以下的细胞膜部分。保外被膜可以通过保护性的过滤将细胞与外部环境分隔开。除了细菌和古菌外，多数原核细胞都有细胞壁。第三部分是细胞内的细胞质。其中有核糖体、染色体和其他种类的物质。



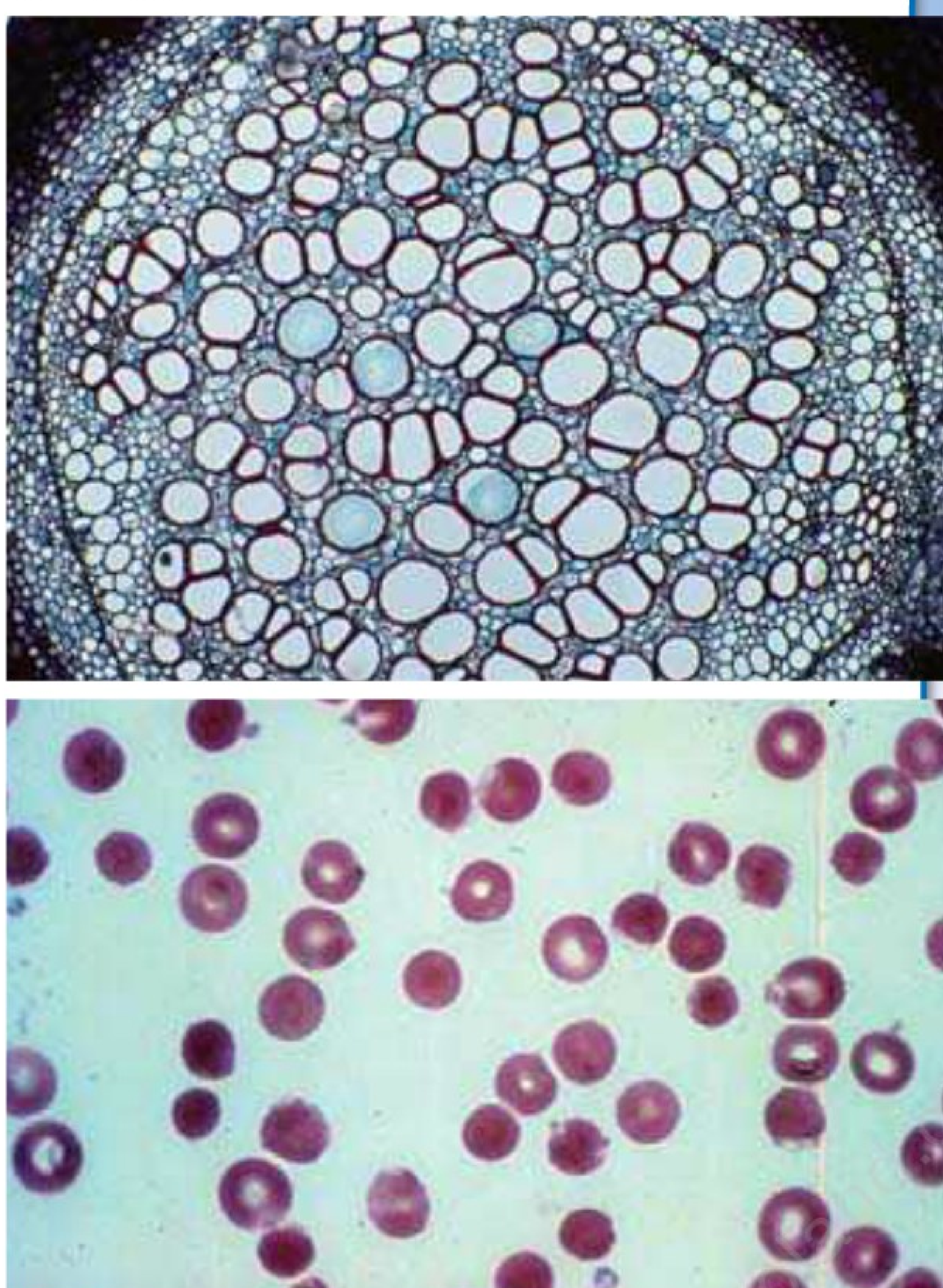
▲真核细胞

真核细胞种类非常繁多，上至人类、动物、植物，下至原生动物、真菌、藻类等。这类细胞的体积要比原核细胞大上一千多倍。真核细胞之所以高等于原核细胞，是因为真核细胞拥有有核膜包围的细胞核。除此之外，真核细胞中细胞质内膜系统很发达，存在着内质网、高尔基体、线粒体和溶酶体等复杂的细胞器，这些细胞器各司其职，维系着细胞的生命活动。真核细胞由三个最基本的结构组成，分别是细胞膜、细胞核和细胞质。细胞膜是细胞表面的一层单位膜，使细胞内区隔化，在结构上形成了内膜系统，使细胞内的各种代谢都能有条不紊的进行。细胞核是真核细胞最为重要的细胞求，核表面由双层膜构成的核被膜是其最显著特征。核内包含着由DNA和蛋白质构成的染色体。核内的核仁为小球状，有一个或数个。细胞质是存在于质膜与核被膜之间的原生质，其中包含了多种细胞器，其余部分是细胞质基质。体积占了整个细胞的很大的比例。



▲细胞核的结构

无论是哪种细胞，它们都存在着一定的共性。细胞膜均由磷脂双分子层与镶嵌蛋白质及糖被构成，DNA和RNA这两种核酸存在于任何细胞中，细胞的增殖方式都是以一分为二的形式进行，能进行新陈代谢。游戏中细胞十字系列的身体内部结构复杂，虽然我们看不出明显的细胞器，但是从其结构我们可以推断细胞十字系列是真核细胞为原型改变而来。防尘和魔法防御特性，正是细胞膜包覆细胞维持生命活动的写照。



▲显微镜下的细胞，下图为红细胞



▲古代的炼金术师创造小矮人

而说起细胞的起源，我们就要把时光回放到1665年。英国科学家罗伯特·胡克曾使用自制的光学显微镜观察软木塞的切片，发现了细胞这一生命结构，由于其外形类似房间，就以cell命名。《植学启原》一书由日本兰学家宇田川榕庵于1834年所作，“细胞”（さいぼう）一词才问世。清朝末期的自然科学家李善兰在其著作《植物学》中使用“细胞”作为cell的中文译名。

细胞十字的名字中还有Homunculus（霍尔蒙克斯）这一语源，霍尔蒙克斯指的是用炼金术创造出的小矮人。古代的欧洲炼金术师认为，在烧瓶中放入人类的精液、唾液以及马粪，加上各种药草将其密封，通过复杂的实验操作就会诞生出生命体，这种人的体积比一般人小很多。有传说在文艺复兴时期的炼金术师帕拉塞尔苏斯就成功地造出了小矮人，然而这种古老的人工创造生命的方式被基督教否定了，因为基督教认为创造生命是造世主的职责领域，人类不应随意涉猎其中——当然，以现今的科学观，以这种方式创造人类也是无稽之谈。那么游戏世界中的细胞十字是人工生命体吗？我们知道3D龙是一只典型的人造精灵。在《红·绿》和《金·银》的早期版本中，关于3D龙的图鉴介绍说3D龙是最新的科学技术的人工口袋妖怪，能够自由进入数据空间。超梦也是人造精灵的代表，传说由科学家用梦幻的基因经过长期的研究与实验最终诞生了超梦。细胞十字虽然又被称作“人造细胞卵”，名字中虽有Homunculus一词的词尾culus，但是这不能证明它就是人工生命体，无论游戏中的图鉴还是动画中的内容都没有其是人工生命体的相关描述，或许这只是官方命名的一种方式而已。





口袋妖怪DP物语

第6卷 第5话

晴太的父亲现身！

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译


ドゥ
不要做这种无聊的事情了。
如今赤木已经消失了，银河团已经不存在了。
到底是谁要复活银河团？
哼哼哼……银河团是不灭的……
有新的领导人继承了赤木的意志！


是布鲁托大人！由他来主导新生的银河团！
布、布鲁托吗！
!!?
作为新生银河团复活的狼烟……
首先就把这里给破坏了吧！
ククククク……
为、为什么那家伙会……


我们已经在这个会场里设置了炸弹！
很快，这里就会灰飞烟灭了！
!!!
竟然用炸弹！
不好了！大家赶快避难！
这个会场马上就要爆炸了！
晴太！有炸弹，赶快逃！
炸弹？
那是……


这个东西吗?
就是这个！话说怎么会在这里！
ばん
1:40
和猛犸猪交战的时候，听到擂台下方有声响。
还以为是埋的宝藏，就给挖出来了！
很好！
那么，就像在神凪镇的时候那样，把炸弹用高压水泵弄到高空去爆炸。
ぐっ
没问题！


ぶん
嘿呀！
上吧，钢帝企鹅！
高压水泵！
就这样弄到高空，晴太！
哼哼哼……没用的……


那是超高性能炸弹，威力是以往的数十倍！
就算是在高空，爆炸也会产生半径数公里的火海！
这样的话，你也会在这里死掉的啊……
没话说了吧！如果真是这么厉害的话，你们也会很危险的吧！
哼……
这种事情早就无所谓了！
一切都是为了完成布鲁托大人的命令！
……


晴太，放弃吧，赶紧离开这里！
离开……
为什么啊？
已经没有时间了！跟我们一起被炸飞吧！
不，
没关系的。



www.dooland.com


用光之壁来降低炸弹的威力！
……但是，只靠重钢蟹还是不够……
这样啊！原来如此……
好！
大家！
把你们的力量借给我！
用光之壁将炸弹给包裹起来！


什……
炸弹被包裹起来了！
怎样！集合大家的力量，口袋妖怪的力量的话……
没有什么好可怕的！


才不会败给银河团呢！



www.dooland.com


晴太，
找到好同伴了啊！
快晴！
我是国际警察！代号汉森姆！
跟我走一趟吧，快晴！
哇，又是这家伙啊……
我什么都没干啦！
嘛，不管怎么说……
闪人咯！


有人要抓你吗，老爹？
どん
算是吧。
长大了啊，晴太！
ズクッ
拿着，给你的礼物！
要好好培养哦。
快晴！
那就，再见了晴太！
ダッ
想逃吗！快追，广也！


总有一天会找你分出胜负的。
哦！老爹，广也……
再见了！


ブゥウゥン
ジ〜…
哼哼哼……快晴那家伙出现了吗。
要抓住那家伙，然后一定要收入囊中。
这个破败的世界以及基拉帝纳！
第7卷待续

神奇宝贝特别篇

三十九卷简介（上）

文/Horuakuti　编/乌冬

前情提要

普拉蒂娜对战斗城堡发起了挑战，在一路披荆斩棘之后，打败了开拓之脑石兰，得到了城堡主人嘉德丽雅的认可。另一边，自称是四天王弟弟的巴克开始了对坚硬火山的探索，不过遭遇到了银河团的埋伏。

本辑概要

在精灵协会的资料大厦里，几个人正在努力地解读布鲁特笔记，其中似乎记载着新奥地区所有传说精灵的记录。虽然就连身为新奥地区四天王的阿柳、五洋和菊野也无法完全解读出来，但目前解读出来的内容就已经令人十分震惊了。这一切，都是新奥理事（其实每个道馆中的向导就是他）为了报答帕尔和戴亚拯救了新奥，特意拜托三人所做的。如今，帕尔的师傅以及其他几位道馆馆主依然处于昏迷之中。为了不负师傅的期望，帕尔决定继续追查布鲁特的踪迹，拿着译本与他的“新伙伴”新奥理事和脚印博士踏上新旅程。

大小姐的战斗轮盘的挑战很顺利，在经过了二十场连胜后终于来到了轮盘女神塔利亚的面前。大小姐希望通过转轮让轮盘停留在麻痹效果之上，没想到突如其来的地震打乱了大小姐的计划。未能在规定时间内完成选择就会丧失决定权，选择权落到了塔利亚手上，而她选到的竟然是交换精灵作战。这也就意味着大小姐将要使用塔利亚的精灵来攻击自己精灵。汉森姆察觉到震源似乎在坚硬火山，为了确认情况，他决定迅速赶往那里查明情况，让孤军奋战的大小姐感觉有些不知所措。

塔利亚抓住了大小姐特别疼爱自己精灵这一软肋，无情地向大小姐发起进攻，大小姐无奈只能步步退让。在经过一番心理斗争之后，大小姐下定了决定，为了能够更快地得到如何前往破碎世界的情报，救出自己的两名保镖，在这里是不能有丝毫犹豫的。重拾斗志的大小姐最终有惊无



险地赢得了最后的胜利，获得了第二枚贴纸。不过可惜的是，塔利亚对破碎世界知之胜少，但是同为开拓之脑的战斗工厂的主人尼希奇似乎对那个世界知道些什么。于是，塔利亚带着大小姐来到通讯室。

汉森姆到达坚硬火山后，找到了身受重伤的巴克。询问后了解到，巴克误将封印火钢兽的火山镇石移动，火钢兽就此觉醒，银河团顺势控制了火钢兽。汉森姆刚想将巴克带走，却发现他们已被银河团团围住。布鲁特控制着火钢兽向两人发起攻击，汉森姆却用自己的独门道具躲开了攻击，并制伏了布鲁特。在一顿盘问之后，汉森姆从布鲁特的口中得知了他们的真实目的——为了得到更强的战力来征服里世界。同时，巴克利用念力土偶的传送技能找到了或许可以再次封印火钢兽的火山镇石。



剧情评析

大小姐在第二个战斗设施里依旧没有询问出任何关于破碎世界的情报。不过这一次，在得到幸运女神的眷顾之后，大小姐即将见到知晓破碎世界情报的尼希奇。大小姐这一头似乎很顺利，但汉森姆和巴克那里就不那么乐观了。在敌众我寡的情况下，他俩又能否逃出升天呢？

虽然布鲁特被汉森姆用他的胶带捆绑住，但鉴于布鲁特在这种情况下依然显露出来的自信，笔者以为，这次布鲁特也会像在枪之柱那次一样逃脱成功。毕竟他现在已经控制了火钢兽，还有一群小弟保驾护航。至于汉森姆想到的利用火山镇石再次封印火钢兽的方法，究竟能不能行得通还有待考证，毕竟这个任务要交给身负重伤的巴克。

提到布鲁特，就不能不说他的那本笔记本。根据多方的解读，这上面似乎记录着布鲁特对新奥地区所有幻之精灵的研究数据。布鲁特对破碎世界的渴望超乎寻常，至今我们了解到的，不过是他在抓捕神兽提升战力，好前往破碎世界。而他前往破碎世界究竟为何，现在还没有表明。不过原因不外乎两点，一是救出他们的老大，二是抓获鬼龙，又或是一箭双雕。

帕尔和戴亚两人在得到布鲁特笔记的译本之后再次上路，这次虽然没有大小姐的陪伴，但有新奥理事以及脚印博士做伴。这次他们的主要目的应该是根据笔记上记载的内容调查神兽是否被银河团抓获，有了脚印博士之后，对于读懂神兽的想法也方便了很多。笔者相信，虽然大小姐和帕尔他们的分工不同，但终归会在一个地方汇合，那就是他们旅途的终点——破碎世界。凭借着可以左右帕鲁基亚和迪亚路卡战斗的圣柱王的力量，帕尔和戴亚的旅程应该不会太坎坷。

在战斗轮盘的挑战中，大小姐的精灵都受到了不同程度的伤害。好在还有几位新奥地区道馆馆主送给大小姐的精灵，它们虽然在枪之柱上受了重伤，但在经过为期半个多月的精心护理下已经恢复了健康，现在也已通过传送系统传送到大小姐身边。这样一来，大小姐所携带的精灵数跟帕尔他们一样到达了上限，在应对之后的对战设施的挑战中可以更加灵活多变了。相信剩下的三个对战设施的挑战也会随着大小姐实力的增加而变得更加精彩。


POKEMOX海贼团
你们有没有注意过，一件东西放在那里，我们明明谁都没有去碰它，它却会自己不见踪影……
徘徊在黑夜中的人们
这艘船上还存在着我们不知道的东西……
它现在就在T的背后！！
真的有啊！！

船长也成了星星



用的是破钓竿



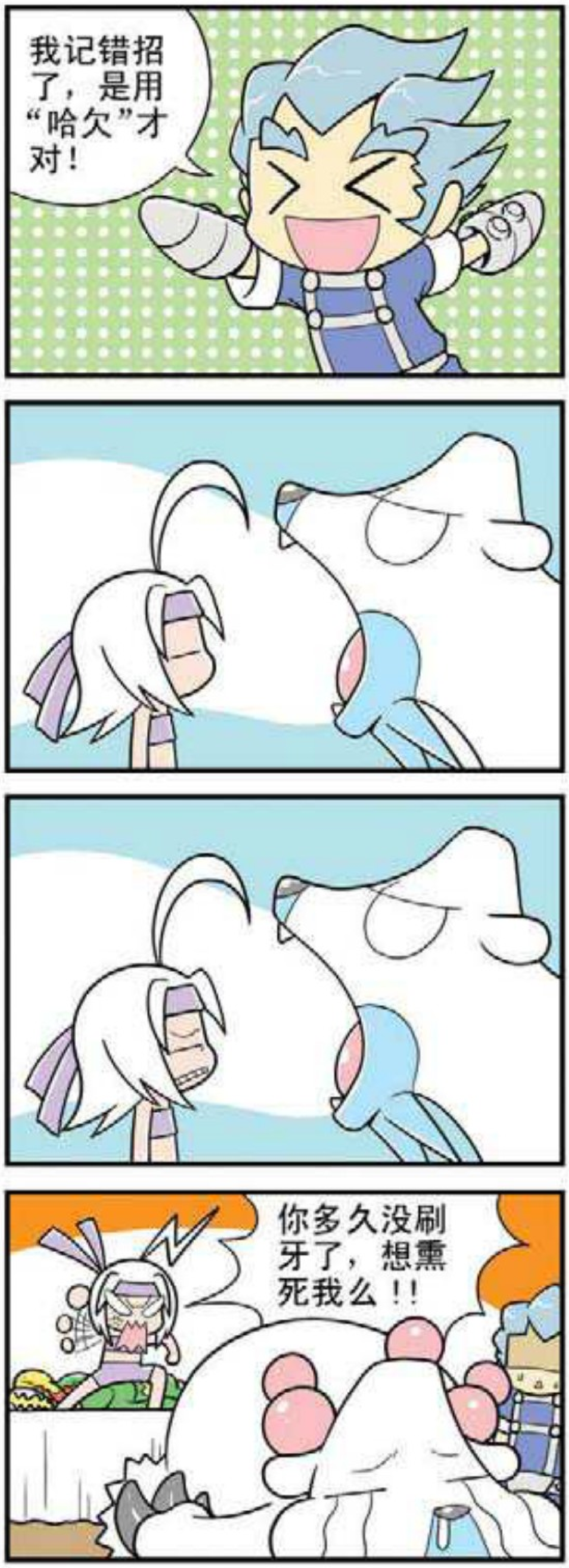
本打算给正常的安眠药的



睡觉



哈欠



催眠术

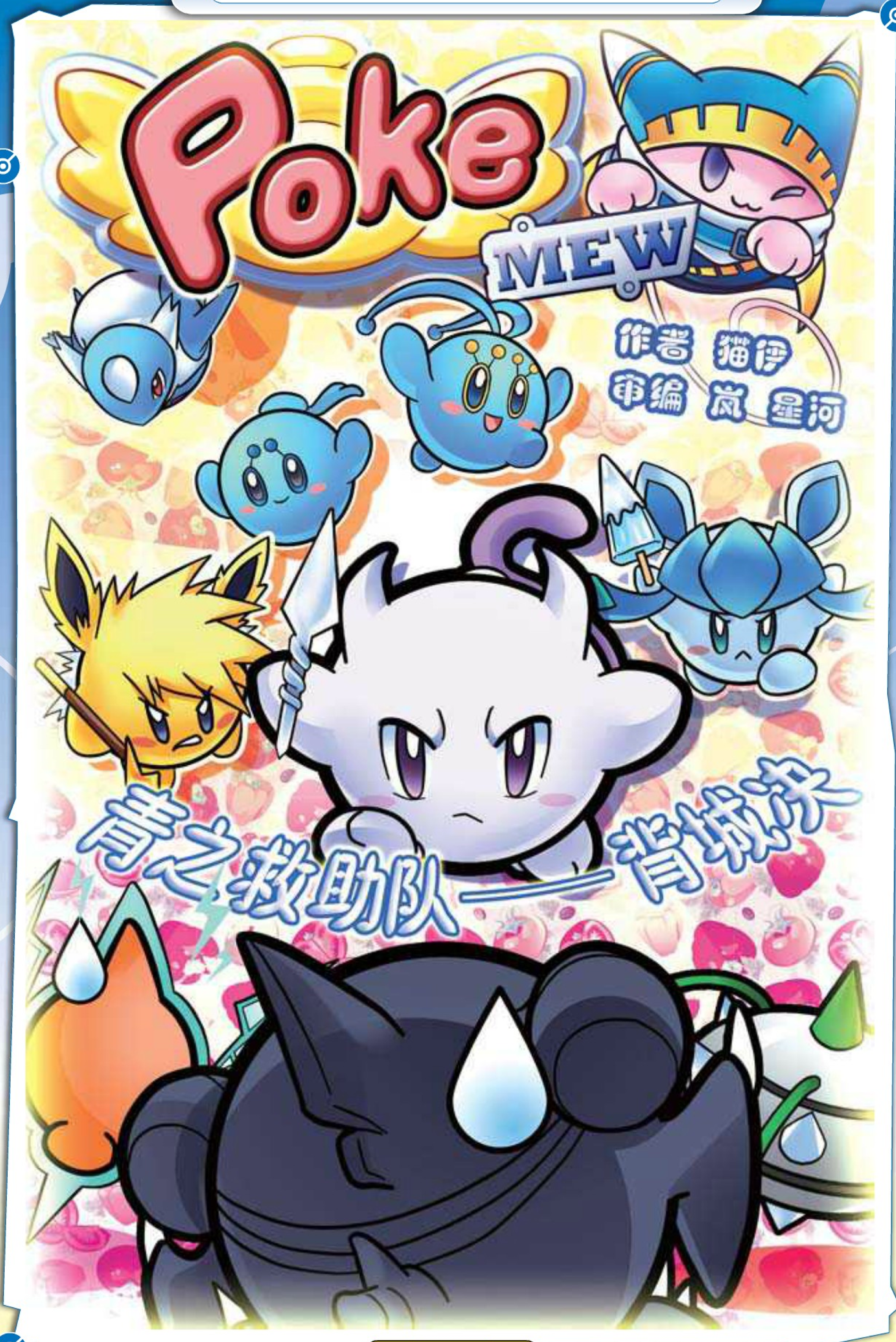


传统的方法



在过期前喝完了




Poke
MEW
作者 猫伊
审编 岚 星河
青之救助队——背城决



前情提要：因为海王子玛娜菲失踪，神族切断了一切通讯来封锁消息。尽管菲奥娜已经找到了她的主上，却不幸遇到来自黑街的追兵……关于本辑封面：没错，这回画的是《星之卡比》！PS：小梦COS的是反派“Magolor”哦~



猫伊的碎碎念：大家应该已经注意到上一页新出现的小青蛙了吧？没错，他就是《口袋妖怪 X·Y》里的御三家之一！眼看新作发售、新剧场版上映，漫画剧情当然也会紧随其后！不过，因为目前情报不足，所以暂时只能让已出现的几只PM打打酱油，还请原谅哦！


嗖——
咚！


!!
超梦!?



Pokémew 大家还记得游戏里常用的烟雾弹吧？功效是遇到野生怪后可以100%逃逸——铁盘坚果虎藤兰和电鬼伊崎本还真会见好就收呢！这次绑架行动，不仅处处针对，连退路都留好了，想来黑街真是准备充分。若不是超梦他们及时赶到，雷犽就死定了吧。





因为达库莱的绝技就是黑洞，所以超梦和拉迪奥斯早已做好了对催眠技能的防范，恐怕即使当时叠翅鲨龙准备痛下杀手，他们也能及时格挡。总之，海王子成功获救后，这场斗智斗勇的追逐战终于暂时落下了帷幕……



强袭磨女梦幻的微博：@独孤钧纯爷们儿 @火箭队-猫老大 @开高达的合金蟹 不，我不知道，不要问我。我晓得我大哥进了下水道而且毫无音讯，我也知道我是惟一一个从神殿返回并能联系上的神族，但我想说我只是中途退场，后面发生了什么一概不知，而且我比你们更心急好吗？请别再给我发消息了，我现在真的想开地图炮骂人。



猫景伊的日记：嘻嘻嘻，刚刚望风时发现，神都好像已经乱作一团了呢！不能上网不能打电话的精灵们全都急得像热锅上的蚂蚁！算算时间，兰兰姐大概已经把那些战斗力只有五的渣渣抽打得不成样子了吧？她还跟我抱怨说为了速战速决不能尽情玩弄对手好不爽咧——其实又一次被紫璧邪取代任务的我也很郁闷好吗？！





蝠蝎钩铃的日记：因为小鲨是准神级别的龙战士，所以老班他们非常放心，BOSS也让他担任这次行动的主力，但一想到他要面对的是神兽，我就隐隐有些不安。神族虽然普遍脑残，但怎么说也藏着几个强者。不过，小鲨的运气应该也没那么差吧。



梦幻的日记：不知从何时起，冰影在雷犸心目中，已经从一个竞争者变成了无可取代的血亲和挚友。在我看来这当然是非常值得高兴的事……只是，不知是不是雷犸太过于想要补偿他犯中二病时期造成的伤害，无论对我还是冰影，都有点过度保护的倾向。



梦幻的日记：至于冰影他……究竟是怎样的男生呢？平日的他，宛如宁静的冰面，很少因激动而破碎，却也有固执的一面。因此我有些担心他会在某些事方面过于偏执……这世界会最终将一切都撕破给他看吗？我宁愿没有这一天。





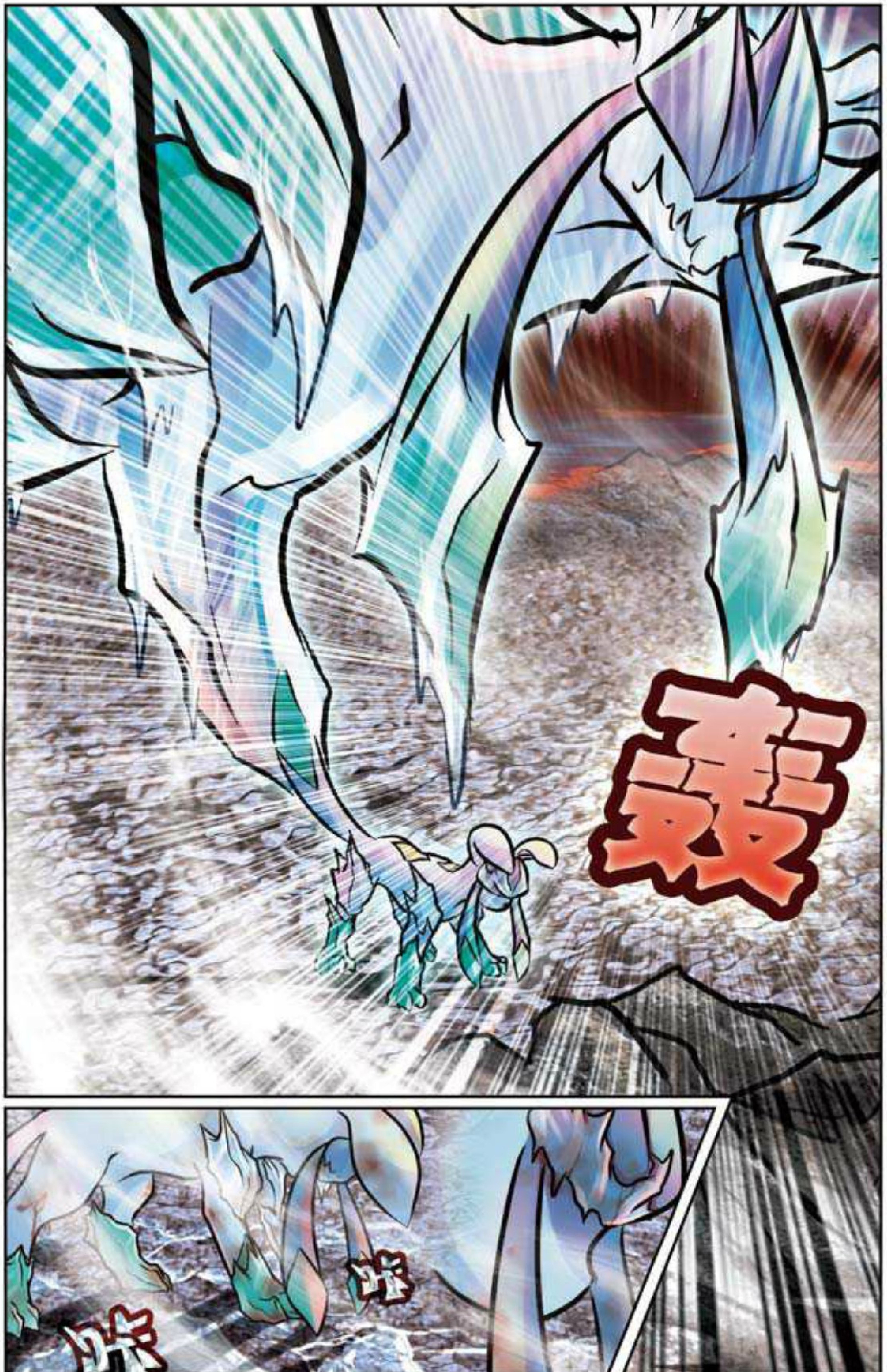
真的、真的，我在发自内心地祈祷着雷犽和冰影一生幸福平安。毕竟，在青队刚成立时，我就希望大家和睦相处呐。尽管兄长一直告诫说，作为神祇，必须以旁观的心态看待周遭，但这点小小的心愿，应该不算过分吧？

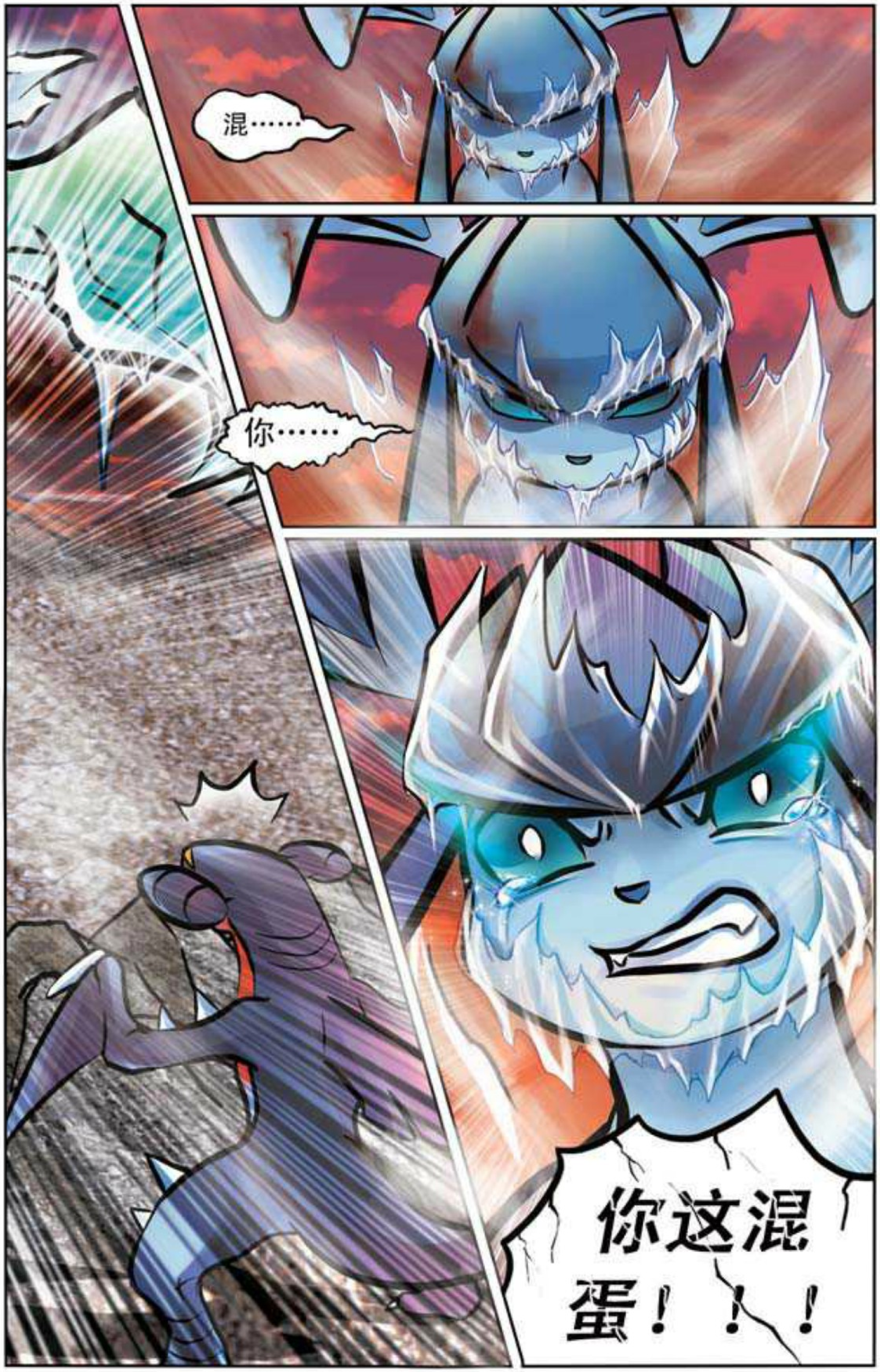


在千钧一发之际救下冰影的雷犽，因超梦未能及时赶来救援，只得孤身与强敌周旋。然而，对方是身经百战的老兵，又岂是他一个初出茅庐的少年得以抗衡的……这短短一个傍晚，冰影已经连续失去了两名挚友……对从前的他来说，简直是做梦都不会想到的事。



（相关情节在VOL. 28）不知谁还能记得冰影的父亲锥冰当年那沉痛的低首。时光荏苒，他最小的儿子——那有些女性化的文弱少年，如今竟也被残酷的现实打击成了这般模样。这副仍嫌稚嫩的双肩，终于背负到了极限……当冰面破裂后会发生什么？无人知晓……


轰
咔
咔


混……
你……
你这混蛋！！！

四格：



在得知盖努塞克特是最新剧场版主角的消息后，就有很多人开玩笑说它要是和超梦相遇就好玩了。结果制作方居然直接把超梦放进了剧场版标题，令人忍不住振臂高呼"官方逼死同人"。

可惜，希望越高失望越大，当官方图流出后，大家就全从第二格的状态转变成第四格那个样子了……

毕竟，图上那位仁兄实在是与大家印象里的超梦相去甚远（值得吐槽的是官方居然还把《逆袭》的人设小图戳旁边）……

但在预告片公布后，似乎又让人燃起了一丝希望。究竟制作水准如何，我们惟有拭目以待。

（PS：动画超梦和游戏超梦区别最大的无疑是胸骨部分，《POKEMEW》中应该会一直采用旧版动画设定）。

百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKEMEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者博客：hi.baidu.com/new/necomew

全彩口袋妖怪四格漫画


虽然不知道原因……
但我很讨厌那家伙。
毛球
我们也很讨厌。
快逃吧。
ZZZ…


等等，不要紧吧？
对战输了呢……
巴鲁郎
痛痛痛……
交给我快乐蛋吧！
脸都肿成这样了！
我？
为什么总是治不好啊！
受伤的是这边啊。
……


哎哟……
ゴツッ
ぴよーーんっ
ゴツッ
ぴよーーんっ
好痛……
ゴツッ
ぴよーーんっ
痛啊……
睡着了
真是的，再也不和那家伙一起睡觉了……
弹簧的印记
头昏眼花


大王燕在空中……
发现目标后会急速下降！
原本应该是这样的，但放弃了？
咻
猎物掉到了不好的地方了……
臭臭花
踱步踱步


喵喵是万事通吗？
哼，算是喵。
那志愿军是什么？
……
哼哼哼……
就告诉你喵。
是最近非常流行的一种意大利面喵！
诶～
练习催眠术……
♪
练习溜溜球……
咻溜……
咻溜……
！
那边的好像很好玩啊！
交……
交换着玩吧！
真拿你没办法啊……
从那以后，素利柏就再也没有使用过催眠术了……
哇——
?

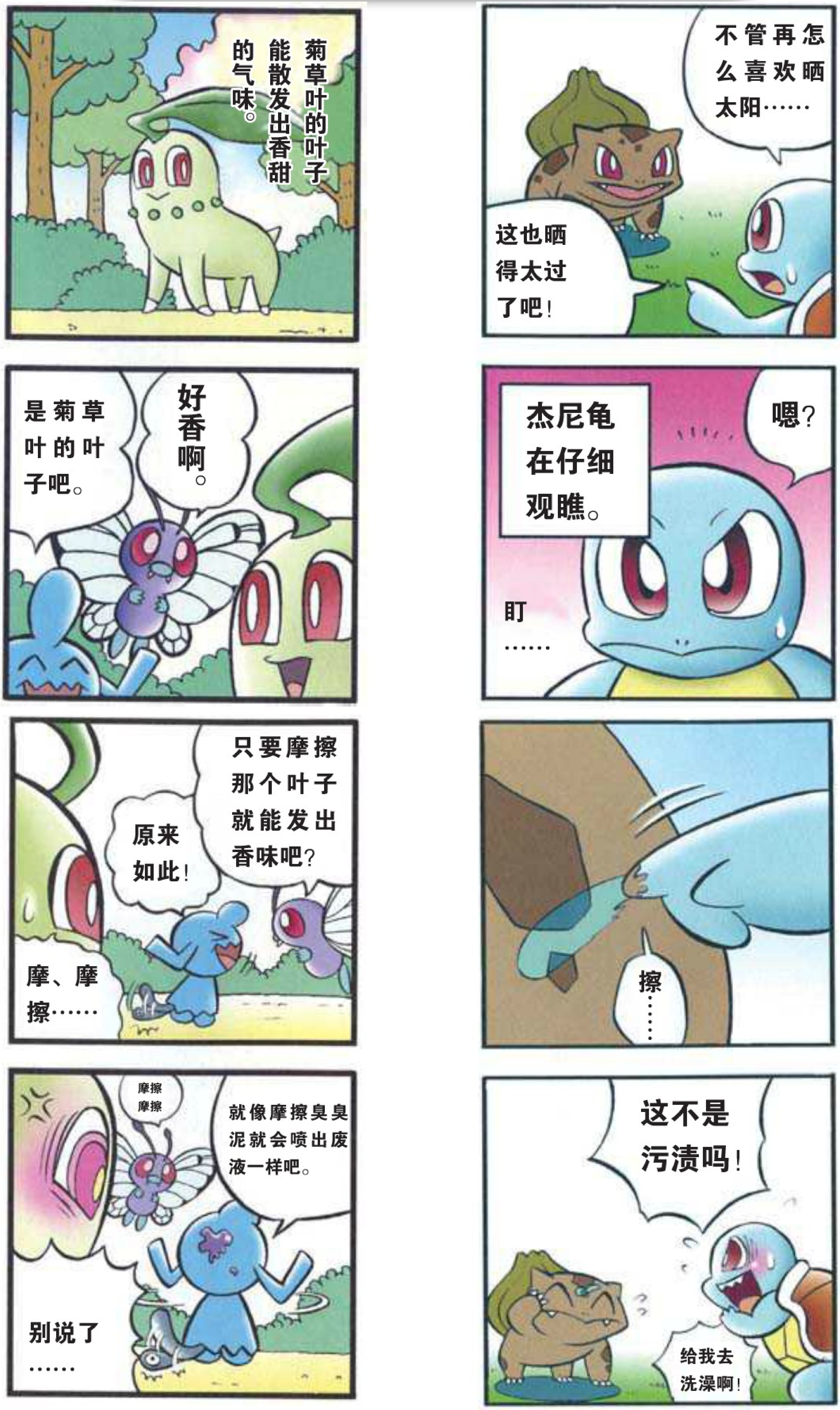




※日语中，干净和漂亮是同一个单词。


嘟嘟的两个头关系很好！
吃的也一起分享！
进化——!!
…
…
…
能分到的份额变少了。


请和我结婚吧。
被你那芬芳的气息给迷住了……
不要！
高傲
打击
哎呀呀……追过来了吗
……而且速度还挺快……
咚咚咚……
啊——
咚
有好闻的味道就会猛冲上去的小猪怪。


菊草叶的叶子能散发出香甜的气味。
好香啊。
是菊草叶的叶子吧。
只要摩擦那个叶子就能发出香味吧？
原来如此！
摩、摩擦……
摩擦摩擦
就像摩擦臭臭泥就会喷出废液一样吧。
别说了……
不管再怎么喜欢晒太阳……
这也晒得太过了吧！
嗯？
杰尼龟在仔细观瞧。
盯……
擦……
这不是污渍吗！
给我去洗澡啊！


呐呐。
哇……
慢慢……
吞吞……
长得太长了吧？
我来看看，让我来帮你剪掉吧。
你的钳子也太大了吧！
哆哆嗦嗦……
不要，你来我这里。
过来这边……
两边都动弹不得啊……
哇，快跑啊！
咚咚咚
了解！
这种境况下快使出新的必杀技吧！
合体！
バババーン
咕噜 咕噜 咕噜
诶！


叮铃铃！
哦，真是清脆的声音啊！
叮铃铃！
1回 100 日元
诶……要收钱吗？
哪有这样强行收钱的，滚粗！
叮铃铃！
给你钱，快走吧！
呀……
我的“水枪”可是很厉害的！
嘴很大啊……
就跟瀑布一样……
啪嗒啪嗒
金鱼王使用攀瀑爬上来了……
哎呀
插


我是瑜珈小子……
正在进行冥想……
旁边这人也是吗……
偷瞧……
4小时之后……
认、认输了……
呜……
只是在睡觉啊……
目标确认！
急速下降！
嘭
嗯……
果然在这里着地是最棒的
卡比兽


我在洗澡的时候……
不知道为什么把大家吸引来了……
……
盯……
喂！
不要偷看啊，真好色！
闻到了好吃的味道……
额……


今天也很漂亮啊，美丽花！
谢谢！
虽然现在是这样，但以前还经常嘲笑人家丑死了……
摇晃……
浮——……
呀！
脸又变回去了！
不要~
来喝水结果掉进水里了。
救命~
啪嗒啪嗒

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》补完计划

一转眼这款3DS平台的《口袋迷宫》已经推出了快半年，而我们也得加快步伐给大家带来该作更多的心得和资料了。本辑主要带来的是四神兽收服详尽讲解、口袋乐园建设规划、完全技能手册、技能列表及其附表以及特性列表。

文/马修

四神兽收服详尽讲解

在62辑我们刊登了关于收服神兽的部分，而63辑又包括在全部精灵的收服表格中，这里我们来为大家进一步完善收服四大神兽的一些细节。所谓四大神兽，就是在本作中可以加入但并非像比里基昂和凯路迪欧那样剧情加入、以及像拉恩德伦斯那样好遇见的那四位二级神兽——风神托尔涅罗斯、雷神波尔托罗斯、钢剑士比里基昂和岩剑士特拉奇昂。

托尔涅罗斯&波尔托罗斯

这哥俩最让人无奈的是概率中的概率，即在二周目一定概率跳转到黄金之间深处（黄金の间 深部），而在黄金之间深处又是一定概率遇到，这就比较考验运气了。下面是笔者的一些个人方法：



准备工作

首先是要准备充分，准备足够的神圣之种（せいなるタネ，直接飞到楼梯口所在房间），大约20颗；房屋之玉（ハウスのたま，将所在房间变为怪物屋），约6颗；探查之玉（たんちのたま，可以知道本楼全部敌人的位置），约6颗。此外也必须携带一个属性礼物，收服托尔涅罗斯就用飞行系礼物，收服波尔托罗斯就用电系礼物。如此一来，道具栏就已占去了33个位置，而道具栏最多只可以放40个。剩下7个道具位置里，最少带上一个金块观测器（きんかいスコ-プ，持有精灵能看到埋藏着的金块），金块可以兑换钱买不到的碎片道具，珍贵程度毋庸置疑，而二周目的那些迷宫、尤其是跳转到黄金之间深处，埋藏有大量金块，不收集就太可惜了，不过道具位置紧张，也不一定给每个都装备上，切换到哪个精灵（二周目可以切换使用队伍中精灵），给哪个装备上就好。当然，这个时候一般的道具应该也不缺了，随着每层使用一个神圣之种，道具空间也就渐渐宽裕起来。另外，跳转黄金之间深处的迷宫都有一定难度，因此注意精灵也要够强，而且最好也带上一两个复活之种（ふっかつのタネ）以备不测。最后也带些敌束缚玉（てきしばりだま），进入黄金之间深处的怪物屋时会用到。



▲输入密码得到礼物的操作。

特别说下属性礼物，一般的属性礼物要在DLC迷宫变色龙集市（**カクレオンのバザ-**）捡到，如果没买这个DLC迷宫也没什么，我们还有密码可以获得以上两个礼物，密码分别是：5NCN9QN7（飞行礼物）和4JYTK242（电气礼物），在标题菜单的ふしぎなメ-ル输入以上密码，宝箱中就有了如上两个礼物。

而我方精灵来说，推荐主角和搭档都达到80级以上，其他队员也建议达到60级以上。另外主角或其他队员也都尽量有全房间的技能，如暴风雪、热风这些。

关于迷宫

二周目涉及到不可思议度的要素，而不可思议度最高级别为5级，达到5级跳转迷宫的几率才会高，而进入黄金之间深处的几率自然也相应增高。托尔涅罗斯和波尔托罗斯出现的黄金之间深处会在不同的迷宫中跳转，也就是说，有的迷宫只会跳转到风神组的黄金之间深处，有的迷宫只会跳转到雷神组的黄金之间深处，具体如下：



托尔涅罗斯：静谧冰原（静かなツンドラ）、梦见岛（梦见の岛）、月光之森（月光の森）

托尔波罗斯：铁锈山（てつさび山）、地狱的大口（ならくの大口）、大烟雾山（大ケムリ山）

去的时候，直接从宿场町和口袋乐园中间的岔道上行，发现以上迷宫有5级的不可思议度时就带全东西进入迷宫（尤其是对应神兽的属性礼物），否则就先去玛利露利那去完成其他委托任务。一切准备妥当打算进入前，记得存个档。进去后直接用神圣之种，除了开始和楼梯所在房间里有道具和钱，其他的钱或道具一律无视——因为这一趟到底要不要读档重来还不一定呢，先跳转到黄金之间深处再说。而以上迷宫不光是往的黄金之间深处跳转，还会有其他的迷宫，这个时候同样不用眷恋，直接用神圣之种去楼梯口进下一层。值得注意的是，即便是用神圣之种飞到楼梯房间，也有一定的几率进入怪物屋，这时不必浪费束缚玉，直接使用全房间技能就好，一般来说80级以上扛个两三回合不成问题。而就个人经验来说，一旦过了20层，还想跳转到黄金之间深处后面也就没什么希望了，总之到最后也没刷出黄金之间深处、收服到风神或雷神，就直接按HOME键退出，然后读档重新进迷宫吧。



进入黄金之间深处



▲托尔涅罗斯。

跳转进入到黄金之间深处，这时就要仔仔细细地找了，首先是使用探查之玉确定房间里每个敌人的位置，这时尽量把菜单调出来，在ステ–タス中选择给所有同伴都设为むこうは まかせた（委托同伴，在其他迷宫也可以使用），并将とおくのなかま设定为ちゅうもく（关注同伴），这样其他队友遇到精灵的情况也能掌握。要注意的是，在黄金之间中一定要在迷宫菜单的わざ选项下把大威力技能、连续攻击、全房间技能、克制风神或雷神技能前的勾全部去掉，否则闯迷宫这队伍的实力很容易把40级的风神、雷神给秒杀掉，被同伴干掉可就白跑一趟了。

一般来说，在二周目可以开启不少的团队技能，如果开启了ハウスのスキル（房间技能）就一定打开，这样在进入该层时就会得知是否有怪物屋，怪物屋由于有大量精灵出现，因此风神雷神出现的概率也更高。如果没有怪物屋，也可以用房屋之玉（ハウスのたま）制造怪物屋。一



▲拉恩德伦斯。

旦进入怪物屋，先别忙着使用全房间技能防止杀掉可能出现的风神或雷神，先使用敌束缚玉（てきしばりだま）将所有敌人束缚上，再进入怪物屋中仔细寻找是否有雷神或风神出现，没有再使用全房间技能将敌人一网打尽；如果出现，也别着急使用礼物，请务必先用最基本的攻击（直接按A）打风神或雷神，靠近解除其束缚状态，再使用礼物（选定礼物后，选择第一项）。

当然，这两位神仙还可能出现在过道或其他房间中，如果是雷神波尔托罗斯，靠近时直接使用电气礼物即可；如果是风神托尔涅罗斯，由于风神组可能会出现佐罗亚和佐罗亚克伪装成风神的情况发生，因此靠近后同样需要先用基本攻击试探下真假，攻击后没变回佐罗亚或佐罗亚克，再使用飞行礼物。

科巴鲁昂&特拉奇昂

这两位剑士的入手方法很简单，在右面的任务板出现挑战状后将其打败便可加入，而出现两位剑士挑战状任务的前提条件是通关且口袋乐园等级达到ロイヤル（皇家级），达到该级别需要乐园点数40000，这个点数是什么概念？大师级（マスタ–）才20000，也就是说升到大师级之后还需要再赚同样的点数才能达成这个等级，笔者是在收服到风神和雷神之后才达成大师级。因此收服这哥俩的关键是队伍如何快速达成皇家级的乐园等级。



这个理论上没什么，有耐心的话就慢慢刷任务，挑星数多的任务挑战即可，不过相信此时大多数玩家已经没有这种耐心了，那么就去刷左边

的任务板——一场大战解决战斗的联机任务。联机任务最高难度等级才8星，大多数时候最高等级是7星。有8星任务自然选择8星的，没有8星的，就在7星任务里挑：首先挑最高报酬1650的，其次看下BOSS尽量选最终形态，如果是满足7星、报酬1650的神兽战，也可以直接选。这样每场战斗都可以获得500～600的乐园点数，虽然不像右边任务板10星任务每趟下来有1000～1500的点数但贵在速度快。

达成大师等级后，相信队伍里已有不少可以飙升到100级的队员了。可以用身经百战的主角去打，也可以用进去后差不多能升到100级的队员进去达成满级，但不论谁去挑战，都务必用手头已有的技能机以及在愣头蜥蜴那里好好给即将挑战的精灵配好招。

当然，相信很多人和笔者一样，每天都要去口袋乐园转一遭，去道场给技能升级、去商店采购道具、去田地采摘种植树果种子、去娱乐设施获取更多道具……虽然好处多多但对于刷等级来说还是影响效率，每次挑战完联机任务究竟要不要去口袋乐园走一遭，这个还是个见仁见智的问题，笔者是



每天都去转悠的，不为别的，每天都去的话，当刷到皇家级时，各属性的主要技能差不多都飙升了一两个等级了。

当苦尽甘来终于达到皇家等级，就可以在完成每次任务后去左边的任务板关注是否出现两位战士的挑战状了，一旦出现，就去挑战并收服吧！



口袋乐园建设规划

作为本作的新要素——口袋乐园，其建设可以说贯通了游戏的始终，这里讲的是根据游戏的流程来规划下口袋乐园的建设——换句话说，口袋乐园的建设计划得越早，对游戏的流程就越有利。



流程优先建设设施

这里是一些优先建设的设施，其优先建设的原因和流程及精灵收集有直接关系，而以下的流程，也是随着乐园等级的提升而开启。

蓝橘果田地
（オレンのはたけ）

在口袋乐园开辟后差不多就可以凑足材料建设的设施，虽然迷宫中受伤后体力会慢慢回复，但关键时候蓝橘果仍然能派上不小的用场，而且以后即便积攒得多了，也可以用来换取道具。



属性道场
（XXXどうじょう）

游戏有17个属性，对应的就有17个属性道场，而这17个属性道场并不需要一个接一个地去建设，首先要建的属性道场务必和主角及搭档的属性吻合，这样两个长期使用的角色的本系技能就可以大幅加强，而随着游戏的进行，越来越多的精灵加入，就可以根据精灵出场频率来决定建



设哪种属性的道场。当然，最终这17种道场是都要建成的。

抽奖店
（くじびきてん）

碰运气的地方，而这里不光要进行建设，还要尽快将抽奖店升到最高级，这样才会有更珍贵的道具乃至素材作为奖品出现，当然，能不能拿到还是看运气的，但毕竟还是多了个希望。



珍宝打捞
（おたからサルベ–ジ）

和抽奖店一样在乐园达到青铜级便可建设的设施，该设施的最大好处就是一本万利，建成后每次进入都不用花钱，而每次都能收获大量的物品，其中包括兑奖券、素材甚至会有技能碎片，虽然不知道最终能得到些什么，但每天去一次，还是会收获颇丰。



岔道引导
（わきみちあんない）

这个设施会在乐园等级达到白银后开启建设，建设后在迷宫冒险时，某层迷宫有岔道的话，那么就会得到经营者（默认是毛球蝠）的提示；在升到2级时，还可以在设施处查看哪些迷宫有岔道以及开启

的条件是怎样；升到3级，更可以直接在这里买开启岔

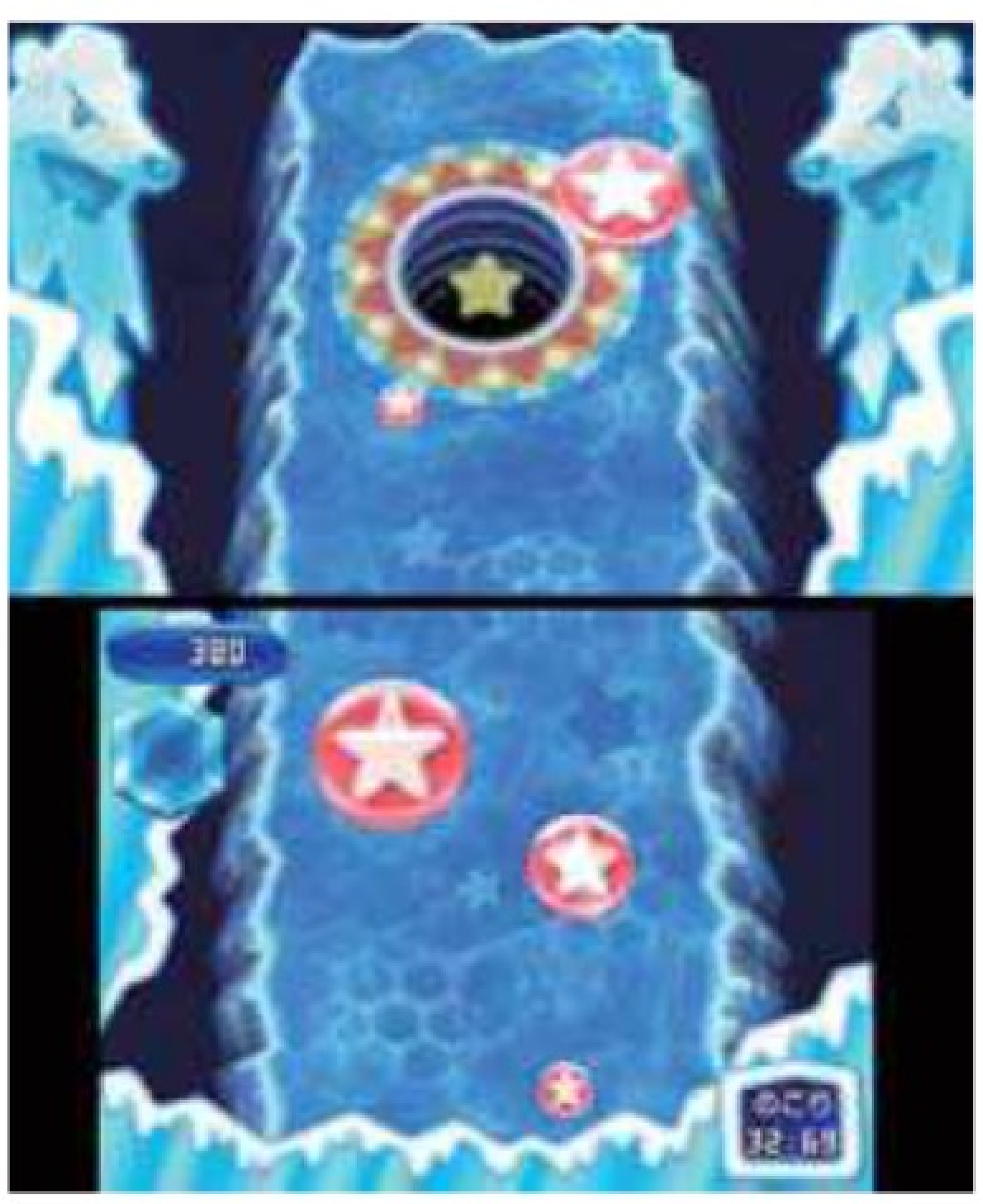


道之门的钥匙——要知道，在游戏里钱能解决的问题都不是问题，钥匙可以用钱买，那么珍贵的金块就用来换技能碎片好了。因此该设施和抽奖店一样，不仅要第一时间开启，更要尽快地升到最高级。

简洁仓库
（そうこ★スッキリ）

以物换物的设施，需要乐园等级达到黄金级别后开启。这个设施的作用当然不是变废为宝那么简单，而是可以换到钱买不来的好东西，比如提升精灵各项能力的营养品，还有蓝色兑奖券可以兑换，升到最高级还有黄金兑奖券，都可以拿到抽奖店去参加抽奖——两种抽奖券分别需要6种和8种的道具，最优先使用的必然是那些投掷类道具，其次挑选由于有田地不断收获而数量很多的道具如蓝橘果，最后挑选入手多但使用少而富余的物品，如笔者的穿洞玉和PP最大。

冰须熊曲棍球
（ツンベアーホッケー）



乐园达到黄金级别可以开启的游戏中第三个娱乐设施，相比于抽奖店和珍宝打捞两个碰运气的设施，这里更加强调玩家的手法，奖品类型多种多样且在一开始就列好了，而为了达成随心所欲获得道具的目的，就以2500分这个一等奖界限而努力吧！

不可思议玉商店
（ふしぎだまショップ）

这个黄金级别开辟的设施其实看玩家的需要，一般来说，到二周目的时候各种实用的玉应该已经积攒不少了。笔者开辟这个设施的最主要目的是积攒房间之玉以便去刷风神和雷神，如果前期就已经通过迷宫及娱乐设施得到了足够用的房间之玉或其他有需要的玉，那么这个设施也可以不用开——注意，如果是为了房间之玉开设该设施，那么就尽快把该设施升到3级，因为房间之玉只有在3级时才会有售。

练技之种田地
（わざれんのはたけ）

练技之种（わざれんのタネ）的作用是精灵食用后技能成长变得容易，很实用，建设田地批量化生产，对于技能的成长还是相当有帮助的。和蓝橘果一样，即使升级后多到使用不完，也可以用来去简介仓库交换兑奖券。

猛击之种田地
（もうげきのはたけ）

吃下后攻击力爆发的猛击之种在面对强敌及挑战探宝洞穴这类迷宫时是非常重要的，而猛攻之种田地虽然在乐园等级达到白金时才开启，但也可以种植从而大量获得。

音乐乐园
（ミュージックパラダイス）

本身没什么用，但贵在是梅萝爱塔加

入的必备条件，因此二周目还是需要早早建设出来以尽早收服这位小仙子。



复活之种田地
（ふっかつのはたけ）

队伍等级达到钻石级开辟的设施，复活之种的重要性毋庸置疑，而提升到最高级，更可以每天收获3～4个复活之种，富余到用不完还可以用来兑换兑奖券。

次要设施

治愈之种田地
（いやしのはたけ）

治愈之种的作用是回复所有异常状态，不过异常状态中，麻痹、睡眠挺两三回合就过去，一般来说还不至于送命；中毒也可以硬撑，实在撑不下去可以用蓝橘果应付；烧伤带来的负面效果也可以用等级和特攻攻击来应对。而且以上各种异常状态都有对应的道具，即便是治愈之种也能收集不少，可以把以上必要的设施都建成后再建不迟。

神圣之种田地
（せいなるはたけ）

就笔者这种喜欢探遍迷宫每个角落的人来说，神圣之种的用处非常低，除了在打劫变色龙集市以及刷风神雷神时以外几乎不用，而这个大师级才开启的设施到底有没有必要建设，还要看达成大师级别时是否已经收服了风神和雷神，换句话说就是在建设之前是否已经凑够了20颗神圣之种。

其他设施

以上主要设施和次要设施全部建成后，设施数量达到了30个，而乐园的设施总数可以达到32个，剩下两个可以挑着建设。像果实种子店（きのみダネ）和挑选商店（セレクトショップ），卖的都是商店及沼王那里可以买到的物品，并没有什么特别的；而其他的种子田地，基本就是负面效果的种子了，这类种子主要是给强敌施加异常状态，但本作难度一般，使用率并不高，当建成前面的30种设施后，可以随便建设两个种子田地，用来兑换兑奖券用。



完全技能手册

这里都和技能有关，包括技能机器获得、技能培养心得和技能列表及附表等，希望能对各位的迷宫征战之旅有所帮助。

技能机器的获得

本作的技能机器和《黑·白》以及《黑2·白2》一样，可以重复使用不会消失，但常规的获得方法就比较难了，无非是开宝箱、去商店遇，还有部分大招可以在鬼棺亡灵那用金块来换。前两个方法太靠运气，用金块换又太浪费，因此这里笔者强烈建议多花200日元购买DLC迷宫变色

龙集市（カクレオンのバザ-），200日元折合人民币15元不到，按照现在的物价也就一顿午饭钱还是快餐，但买了后绝对会让游戏的体会大不相同，因为游戏里所有的技能机器都会在迷宫中的变色龙的地摊中摆卖，这里不仅有普通技能和大招，更有五个主角专用的技能机。

但如果此时因为觉得自己攒了足够的钱可以去豪爽地消费购买技能机，那可就大错特错了。别忘了，进入迷宫带钱最多只能带9999P，而实用些的机能机一个往往就要3000多甚至6000多，且迷宫中捡到的金币也都是个位数十位数的，老老实实带着9999P的钱进一次变色龙集市也就够买两三个技能机，后面看到需要的技能机就只能望洋兴叹了。关于本作哪些技能有技能机、售价多少，大家看下后面的技能机列表就知道了，下面给出的是两个最大数目获得技能机的方法。

1.携带大量值钱道具

虽然携带钱的最大数目只有9999P，但我们可以带上一些卖价较高的道具，在买技能机买得快成穷光蛋时，变卖身上的物品，这样就可以在以后发现需要的技能机时多购入一个。卖价最高的道具是金色缎带（きんのリボン），卖出价高达1500，因此在进入变色龙集市采购技能机前，所得到的金色缎带都别先着急卖掉，留到这时会有很大作用。除了金色缎带，其他物品卖出价最高也就值个几百，如果没有金色缎带，在开辟复活种子田地后多带些复活种子什么的也能凑合卖一下。



2.打劫

上面说到用复活种子卖钱买技能机，可能会有不少朋友提出疑问：有这么多复活种子干嘛还要卖？跟变色龙店主硬拼不是更给力？其实光有复活种子还真拼不过，要知道，一旦拿了商品走出商店后拒绝交钱，该楼层就会进入缉盗模式，而变色龙也会撕下奸商的面具变成一个极其可怕的敌人——各项能力全满，而且有二次行动，技能的威力也相当大，尤其可怕的是，这么强大的变色龙还陆续从楼梯口出来，不止一个，就算用复活种子支撑逃离了商店，一旦在过道中与变色龙狭路相逢，那可是带多少个复活种子都解决不了问题的。

但是，笔者还是强烈支持打劫——对那种囤积居奇的奸商，老老实实地用钱买不光花大钱挨宰，收集技能机的效率也很低下。既然打算以恶制恶，那么我们就要做好万全的准备，避免因为失败而人财两空，下面是根据打劫需要而携带的道具。



复活之种：可以根据自己需要的技能机数量来定夺，做好每次打劫都要消耗一两个技能之种的准备，如果等级低到被变色龙一击必杀，那还要准备得更多。

敌束缚玉：挺过拒绝付钱当回合店老板的攻击后，立刻使用，把全迷宫包括出现的变色龙在内的敌人全部束缚住，避免遭受下一轮攻击的同时也避免其他散在迷宫中的同伴和变色龙交手被打死从而浪费复活之种。

神圣之种：变色龙这种级别的强者也是有束缚回合限制的，因此不能耽搁，下一步就是使用神圣之种，神圣之种的数量也根据需要技能机的数量来定夺，但每次打劫只能用到一个，因此不必像复活之种那样多带。

交换之玉：飞到楼梯房间时，有一定概率会出现楼梯口被变色龙占据或通往楼梯口的路被变色龙们堵死的情况，这时候就需要用到交换之玉（ばしょがえだま）了，由于并非每次都那么倒霉，因此交换之玉不用带多，带所需技能机数量的一半即可——如果实在没带够，也可以靠复活之种支撑着把变色龙们从楼梯口引开。

虽说打劫的成本看着不小，但以上道具都可以用钱买到或者在冒险中大量收集到，因此以普通物品换取珍贵的技能机还是相当值得的。

最后说说细节问题，既然决定打劫，那么进入变色龙集市前就没必要带多少钱了，带上五六千碰上单个的技能机可以先用钱买下。而在到达值得打劫的层数实施打劫时，可以先把该层商店外的道具都搜刮遍再进行打劫。而在打劫前，可以把身上值钱的东西都放在商店的空位处卖给变色龙老板，先从他那卖得到一笔钱，交易完毕重返商店，再把商店里的技能机和之前自己卖掉的物品全部拾起，然后走出商店、拒绝付钱……这样就能让这趟冒着生命危险的打劫获得最大的利润。打劫来的一些不需要的技能机，在后面的层数遇到有需要的单个技能机时，也可以卖掉不需要的来购买需要的，以减少麻烦——当然，想打劫也是可以的。

技能与属性修正

这部分其实算是补漏，因为系统部分并没把这个有关技能与属性修正的给出来，这里为大家补充下。而属性相克相信老玩家都已经很熟悉了，但这里还是占一块地方，来方便大家游戏时查阅。

※技能与属性修正

克制	1.4倍
普通	1倍
被克制	0.7倍
无效	0.5倍
精灵使用自身属性技能	1.2倍
会心一击	1.4倍

※属性中日文对照：ノ-マル/普通，ほのお/火，みず/水，でんき/电，くさ/草，こおり/冰，かくとう/格斗，どく/毒，じめん/地，ひこう/飞行，エスパ-/超能，むし/虫，いわ/岩，ゴ-スト/鬼，ドラゴン/龙，あく/恶，はがね/钢。

※下表中，●表示克制，○表示普通，△表示被克制，—表示无效。

攻\防	普通	火	水	电	草	冰	格斗	毒	地	飞行	超能	虫	岩	鬼	龙	恶	钢
普通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	—	○	○	△
火	○	△	△	○	●	●	○	○	○	○	○	●	△	○	△	○	●
水	○	●	△	○	△	○	○	○	●	○	○	○	●	○	△	○	○
电	○	○	●	△	△	○	○	○	—	●	○	○	○	○	△	○	○
草	○	△	●	○	△	○	○	△	●	△	○	△	●	○	△	○	△
冰	○	△	△	○	●	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	△
格斗	●	○	○	○	○	●	○	△	○	△	△	△	●	—	○	●	●
毒	○	○	○	○	●	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	—
地	○	●	○	●	△	○	○	●	○	—	○	△	●	○	○	○	●
飞行	○	○	○	△	●	○	●	○	○	○	○	●	△	○	○	○	△
超能	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	△	○	○	○	○	—	△
虫	○	△	○	○	●	○	△	△	○	△	●	○	○	△	○	●	△
岩	○	●	○	○	○	●	△	○	△	●	○	●	○	○	○	○	△
鬼	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	△
恶	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
钢	○	△	△	△	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	△

技能培养建议

这部分来说说技能培养的个人建议，通过战斗中使用技能和去属性道场花钱提升能力，技能便会得到成长，从而在威力、PP和命中率上都有提升。那么技能升级成长具体究竟又是怎样的呢？下面给技能的升级成长表格。技能的最高数值等级为8级，每级有3段成长，共24段，当第8级、第24段再往上升就到了顶，技能前面的拉丁数字也变成了星形符号，这就证明该技能的等级已经满了，不过还可以用技能碎片继续升级。下表中，●代表大幅提升，○代表普通提升，—代表没有提升。



技能升级成长表

等级	段阶	威力	命中	PP
Ⅰ	1阶	○	—	○
	2阶	○	—	○
	3阶	○	○	○
Ⅱ	4阶	○	—	○
	5阶	○	○	○
	6阶	○	—	○
Ⅲ	7阶	○	○	○
	8阶	○	○	○
	9阶	○	—	○
Ⅳ	10阶	○	—	○
	11阶	○	○	○
	12阶	●	—	○
Ⅴ	13阶	○	○	○
	14阶	○	—	○
	15阶	○	○	○
Ⅵ	16阶	○	○	●
	17阶	○	—	○
	18阶	○	—	○
Ⅶ	19阶	○	○	○
	20阶	○	—	○
	21阶	○	○	○
Ⅷ	22阶	○	—	○
	23阶	○	○	○
	24阶	●	○	●

看完上表，大家对技能的成长是不是更加有计划呢？那么众多技能中，培养的顺序究竟该是怎样？下面以本人的小球獭主角、暖暖猪搭档为例进行说明。

先说技能类型，在本作中变化的作用一般，技能效果也有时间限制，自动回复体力和道具等让回复类技能也用处不大，而攻击技能和角色升级都会让我方战斗力非常突出，因此除非特别情况下使用龙舞、蝶舞这些技能外，常规的任务中，大多数变化类技能可以忽略。

攻击技能中，首先是按使用对象来区分优先级，使用最多的精灵无疑是主角，而主角用的常用技能中，一些威力低、暂用的初期技能，在战斗中顺其自然升级就好，不必在道场中特意培养，不过如果没有其他值得培养的技能，那么在道场提升也无所谓，反正道场闲着也是闲着。主要培养的是主角及搭档的常用大威力技能。比如海獭的高压水泵和百万大角，二者的不理想处主要体现在初期的PP和命中率上，去鬼棺亡灵那换取PP碎片（PPのひけつ）和打击碎片（ヒットのひけつ）去道场可以刻意去培养（和道场主对话后选择第二项，理论上每日可以无限次进行）这两项技能参数，当然每天一次的第一项提升等级也是要做的。命中率和PP上去了，在迷宫战斗中技能的成长也会加快；而像火猪的火焰放射和滚动两大技能，由于命中和PP都让人满意，因此不需要用碎片刻意培养，靠战斗和属性道场升级即可。

然后以泛用程度来分优先级，即挑很多精灵都能学到的技能，如咬碎、岩石飞刃、影子球、精神光线、暴风雪以及上面所说的火焰放射、高压水泵等，都属于拥有足够杀伤力且很多精灵都能学会的泛用技能。

威力自然也在考虑范围内，像岩石飞刃、百万角突、高压水泵这些，和前面说

的一样，用PP碎片和打击碎片刻意培养下PP和命中即可。

当然还要考虑到技能的有效范围，攻击技能的范围包括、全房间、前方10格、周身8格、前方2格、斜角和正面，其中优先培养的就是全房间技能，像暴风雪、热风、银色之风、大地力量这些，尤其是暴风雪，几乎所有水系和冰系的精灵都能通过技能机学到，兼具了主角、泛用、威力和范围这四项优先度——不过要注意的是，全房间技能中的地震、震级变化、浊流和冲浪会无差别伤到我方队员，因此不必刻意培养。前方10格的远程技能如精神光线、火焰放射、冷冻光线和高压水泵，也是配招的主力技能，要好好培养。周身8格技能如喷烟、暗之波动，表面上看是陷入重围中使用，实际上这种时候很少，不过在陷入混乱状态时可以继续有效攻击——其实以上作用都可以用全房间技能代替，因此该类技能的主要是作为全房间技能的补充来使用。前方2格如电光火石，在初期时搭档学会后极其有用，虽然后期时这种作用会被远程技能取代，但作为学会精灵众多的技能，拿来补充打击面也可以一用。斜角技能主要作用是可以在有墙壁阻挡的情况下也能实现斜向攻击，但由于会被远程技能代替，因此培养意义不大，但大威力或附加效果给力的可以培养；面前技能主要是挑诸如岩石飞刃、百万威力大角这种威力极大的或者吸收拳、岩崩这种有附加效果的，以及岩石爆破、连续抓这些连续攻击技能的，近战的主力技能同样需要好好培养——这里特别说一下连续攻击技能，在正统作品中连续攻击技能主要是搭配技师特性或破替身及坚硬特性，而在《口袋妖怪不可思议的迷宫》这个衍生系列，更是由于不俗而且连续累积的伤害而成为热门技能。

接下来说说技能的负面效果，技能效果主要体现在使用后（或前）下回合无法行动合、能力下降和反弹伤害；下回合无法行动的技能主要看技能范围和使用精灵的强度，像破坏光线、亿万冲击这种，即便下回合多挨次打如果不受大伤害也无妨，关键是效率比较低，不如使用两次其他的攻击，与此相同的还有高空抛落、飞天这些两回合攻击的也不必刻意培养。而能力下降在本作影响不算太大，毕竟迷宫中恢复能力的奇异地板众多，即便没有奇异地板坚持到下一层也恢复正常，像戟牙龙使用了龙星群、叶娘蚕便使用绿叶风暴这种，即便特攻下降也可以用物攻技能继续战斗，更将副作用的影响降低。而反弹伤害虽然在一对一的战斗中影响不算大，但在敌人多而强的迷宫中就很吃力了——至于飞膝踢那种打空了才受到伤害的反倒无所谓，只要用打击碎片增加命中率就可以了。



最后来说说主角技能，主角技能共5个分别对应5个主角，全部需要用技能机才能学到，但都有负面效果：草系的硬化植物（ハードプラント）使用后会停顿一回合，不过只要掌握好距离硬化植物的负面效果完全可以被忽略；高压电击（ボルテッカー）虽然威力高但有反弹伤害故不推荐；爆烈燃烧（ブラストバーン）只有周身8格且下回合停止行动，推荐度也不高；龙星群（りゅうせいぐん）使用后虽然降特攻，但却是全屏技能，而且不光牙龙宝宝一家，游戏中登场的所有龙系精灵几乎都能学到，且这些龙系精灵又都不大依赖特攻，因此上级推荐；高压水炮（ハイドロカノン）的威力大，范围是前方10格，但使用下回合同样不能行动，虽然可以控制距离，但相比稳定的泛用的水系远程大招高压水泵，其实用度还是略逊一筹。

全技能列表及附表

这里给出的是本作中收录的全部技能，其威力、命中和PP这三大基本参数都是初始数值，也就是说还没有升级时的基本数值，而范围则多种多样，这个大家留意下范围处的说明就好。除了主表，后面还跟有三个附表。

冰系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
あられ	冰雹	—	—	18	变化	楼层天气变为冰雹，HP不会自然回复，除了冰系和雪隐特性精灵外，其他精灵一定回合内都会受到伤害	全楼层
オーロラビーム	极光光线	8	85	17	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率使其物攻下降1级	前方10格之敌
くろいきり	黑雾	—	必中	15	变化	清除房间内全体精灵能力值的升降变化	全房间精灵
こおりのいぶき	冰之吐息	4	85	13	特殊	必定会心一击	正面/斜角之敌
こおりのキバ	冰之牙	10	90	15	物理	一定概率令对方陷入害怕或冰冻状态	正面之敌
こおりのつぶて	冰飞石	3	90	18	物理	攻击前方2格的敌精灵	前方2格之敌
こごえるかぜ	冻结之风	6	50	15	特殊	攻击前方直线上的的敌精灵，一定概率使其速度下降1级	前方10格之敌
こなゆき	细雪	4	90	16	特殊	一定概率使对手冰冻	正面/斜角之敌
しろいきり	白雾	—	必中	20	变化	我方进入白雾状态，不会被敌精灵下降能力	房间内己方
ぜつたいれいど	绝对零度	—	30	11	特殊	命中对手后直接令对手倒下	正面之敌
つららおとし	冰棱坠落	17	85	13	物理	一定概率使对手害怕	正面之敌
ふぶき	暴风雪	40	75	14	特殊	对房间敌人攻击，一定概率使敌精灵冰冻，冰冻状态下其他攻击无效，只能用火系技能对其造成伤害。冰雹天气该技能中命中率变为必中	全房间之敌
れいとうビーム	冷冻光线	25	95	13	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率使对手冰冻，冰冻状态下只能用火系技能对其造成伤害	正面之敌

草系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
アロマセラピー	芳香疗法	—	必中	13	变化	解除房间内己方精灵的异常状态	全房间之敌
エナジーボール	能量球	15	90	13	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率使其特防下降1级	前方10格之敌
ギガドレイン	亿万吸取	13	95	13	特殊	吸取对手损失的一半体力补充HP	正面之敌
キノコのほうし	蘑菇孢子	—	100	15	变化	使全房间之敌陷入睡眠状态	全房间之敌
くさぶえ	草笛	—	82	17	变化	使对手陷入睡眠状态	正面/斜角之敌
くさむすび	草绳	—	95	20	特殊	对手越重，技能威力越大	正面之敌
グラスミキサー	除草机	10	85	16	特殊	一定概率使对手命中率下降1级	正面之敌
こうごうせい	光合成	—	—	15	变化	普通天气下回复自身体力最大值的50%，晴天时75%，雨天、冰雹、沙尘暴时25%	自身
コットンガード	棉花守护	—	—	13	变化	使自身防御提升三级	自身
しびれごな	麻痹粉	—	70	20	变化	使周围邻接的敌精灵麻痹	周身之敌
すいとる	吸取	2	95	18	特殊	回复对手所受伤害体力的50%	正面之敌

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
ソーラービーム	太阳光线	50	100	13	特殊	蓄力一回合后，下回合攻击，晴天下无需蓄力，雨天、沙尘暴和冰雹天气中威力减半	正面之敌
タネばくだん	种子爆弹	15	90	16	物理	无特殊效果	正面/斜角之敌
タネマシンガン	种子机枪	2×（2～5）	65	20	物理	向前方直线上的敌精灵进行2～5回合的连续攻击	前方10格之敌
つるのムチ	蔓藤鞭	4	95	17	物理	无特殊效果	正面之敌
ねむりごな	催眠粉	—	70	15	变化	向周身8格的敌精灵催眠	周身之敌
ねをはる	扎根	—	—	13	变化	使用后进入扎根状态，每2回合回复15点HP	自身
ハードプラント	硬化植物	60	80	13	特殊	对全房间之敌攻击，命中目标后下回合不能行动	全房间之敌
はっぱカッター	飞叶快刀	7	90	18	物理	攻击前方直线上的敌精灵，容易打出会心一击	前方10格之敌
はなびらのまい	花瓣之舞	8×（2～3）	95	13	特殊	连续攻击2～3回合，之后自身陷入混乱状态	正面之敌
マジカルリーフ	魔叶斩	5	必中	17	特殊	必定命中目标	正面/斜面之敌
メガドレイン	百万吸取	4	95	15	特殊	回复对手所受伤害一半的体力	正面之敌
やどりぎのタネ	寄生种子	—	95	13	变化	使对手陷入寄生种子状态，该状态下对手连续2回合损失少量HP，同时自身回复同等的HP	正面/斜角之敌
リーフストーム	绿叶风暴	53	90	12	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，击中后自身特攻下降2级	正前方10格之敌
リーフブレード	刃叶斩	20	95	16	物理	容易打出会心一击	正面之敌
わたほうし	棉花孢子	—	95	20	变化	使对方速度下降1级	正面之敌
超能系							
技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
アシストパワー	辅助能量	2	95	13	特殊	强度随威力变化而提升	正面之敌
いやしのはどう	治疗波动	—	必中	13	变化	为前方直线上的精灵回复25%的体力	前方10格之敌
ガードシエア	防御分享	—	100	13	变化	一定时间内平分自己和目标的防御和特防值	正面/斜角之敌
ガードスワップ	防御交换	—	—	10	变化	交换自己和目标的防御与特防的能力变化	正面/斜角之敌
かいふくふうじ	回复封印	—	100	20	变化	房间内全体敌精灵无法通过道具、技能和自然回复等方法来回复体力	全房间之敌
こうそくいどう	高速移动	—	必中	12	变化	使房间内己方全体速度提升1级	房间内己方
サイケこうせん	精神光线	8	85	17	特殊	前方直线上的敌精灵，一定概率使其混乱	前方10格之敌
サイコウエーブ	精神波动	—	75	17	特殊	使对手损失我方等级0.5～1.5倍的体力	正面/斜角之敌
サイコキネシス	精神干扰	20	95	13	特殊	一定概率使对手特防下降1级	正面之敌
サイコショック	精神冲击	15	95	13	特殊	根据对手的防御力计算伤害值	正面之敌
さいみんじゅつ	催眠术	—	85	17	变化	使对手睡眠	正面之敌
しねんのずつき	思念头槌	15	85	15	物理	一定概率使对手害怕	正面之敌
シンクロノイズ	同步噪音	20	100	20	特殊	对周身8格敌精灵攻击，若被攻击精灵自身属性有一个相同则造成更大伤害	周身之敌
じんつうりき	神通力	15	95	20	特殊	一定概率使对方害怕	正面之敌
テレキネシス	心电感应	—	必中	15	变化	令目标进入心电感应状态，该状态下地系技能对其无效，但无法移动且回避率下降4级	正面精灵

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
トリックルーム	神秘空间	—	—	20	变化	使楼层内精灵的移动速度快慢逆转	全楼层精灵
ドわすれ	超级健忘	—	—	17	变化	提升自身特防2级	自身
なりきり	换装	—	—	20	变化	将自己特性变为和目标一致	自身
ねむる	睡觉	—	—	13	变化	HP回复至最大、同时自身陷入睡眠状态并解除睡眠外的其他异常状态	自身
ねんりき	念力	5	95	18	特殊	一定概率使对手混乱	正面之敌
ハートスタンプ	心灵印记	8	95	18	物理	一定概率使对手害怕	正面之敌
ハートスワップ	心灵交换	—	—	10	变化	使用者与目标交换各项能力的能力等级	正面之敌
バリアー	栅栏	—	—	12	变化	提升自身物防2级	自身
パワーシェア	力量分享	—	100	13	变化	使用者与目标的物攻和特攻能力值分别相加后再平分	正面/斜角精灵
パワースワップ	力量交换	—	—	10	变化	使用者与目标交换物攻和特攻的能力等级	正面之敌
ひかりのかべ	光之壁	—	—	15	变化	使房间内己方精灵进入光之壁状态，该状态下受到特攻技能攻击时伤害减半	房间内己方
ふういん	封印	—	—	20	变化	令楼层内精灵陷入封印状态，自身所拥有的技能无法被敌方使用	自身
マジックルーム	魔法空间	—	必中	20	变化	全楼层进入魔法空间状态，所有精灵无法使用道具	全楼层精灵
ミラーコート	镜像反射	—	必中	17	特殊	使用后进入镜像反射状态，该状态下会针对特攻技能的伤害进行反击	自身
みらいよち	预知未来	40	100	13	特殊	给对方施加预知未来状态，次回合进行攻击，当使用精灵该技能的精灵在当回合被打倒时对方的状态也随之解除	正面之敌
めいそう	冥想	—	—	17	变化	提升自身特攻和特防各1级	自身
ゆめくい	食梦	30	100	15	特殊	只能攻击睡眠状态的对手，并回复对手所受伤害一半的体力	正面之敌
ヨガのポーズ	瑜珈之形	—	—	17	变化	自身物攻提升1级	自身
リフレクター	反射盾	—	必中	15	变化	让房间内己方成员进入反射盾状态，该状态下受到物攻技能攻击时的伤害减半	房间内己方

虫系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
いかりのこな	愤怒之粉	—	—	17	变化	将敌精灵所有攻击集中到自己的身上	自身
いとをはく	吐丝	—	80	18	变化	使前方直线上的对手速度下降1级	前方10格之敌
ぎんいろのかぜ	银色之风	6	70	10	特殊	攻击全房间之敌，一定概率使自身全能力提升1级	全房间之敌
クモのす	蜘蛛丝	—	100	13	变化	令对手陷入无法走动的状态	正面/斜角之敌
シグナルビーム	信号光线	10	90	15	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率使其混乱	前方10格之敌
シザークロス	十字钳	15	95	18	物理	无特殊效果	正面之敌
ちょうのまい	蝶之舞	—	—	13	变化	提升自身特攻、特防、速度各1级	自身
とんぼがえり	蜻蜓点水	5	95	17	物理	命中目标后和身后同伴交换位置	正面之敌
ハードローラー	压路机	10	95	17	物理	一定概率使对手害怕	正面之敌
ミサイルばり	飞弹针	2×（2～5）	65	13	物理	向前方直线上的敌精灵进行2～5次的连续攻击	前方10格之敌

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
むしくい	虫蛀	5	95	20	物理	被攻击的对手持有树果或种子时，会夺取过来并使用	正面之敌
むしのさざめき	虫鸣	20	95	14	特殊	攻击周身8格之敌，一定概率令敌特防下降1级	周身之敌
むしのていこう	虫之抵抗	3	75	17	特殊	攻击周身8格之敌，并使敌特攻下降1级	周身之敌
メガホーン	百万角突	40	80	15	物理	无特殊效果	正面之敌
れんぞくぎり	连续切	2	90	17	物理	连续使用该技能击中敌精灵（中间没有使用其他技能、行走、用道具、打空等），技能威力以1.5倍的倍率提升	正面之敌

地系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
あなをほる	挖洞	40	95	13	物理	第一回合钻入地下，第二回合攻击，钻地回合中受到地震、震级变化的攻击时受伤翻倍	正面之敌
じしん	地震	30	95	16	物理	对房间内自己以外的全部精灵造成伤害，对挖洞躲藏的目标伤害加倍	房间中自身以外全部精灵
じならし	平整土地	8	60	17	物理	攻击周身8格的敌精灵，同时令其速度降低1级	周身之敌
じわれ	地裂	—	30	14	物理	命中对手后直接令对手倒下，对飞行系和浮游属性敌精灵无效	正面之敌
すなかけ	泼沙	—	75	15	变化	使对手命中率降低1级	正面之敌
すなじごく	沙地狱	3	95	17	物理	使对手陷入沙地狱状态，无法行动的同时，接连2回合受3点伤害	正面之敌
だいちのちから	大地力量	20	80	11	特殊	攻击全房间之敌，一定概率使敌特防降低1级	全房间之敌
ドリルライナー	飞钻	10	95	13	物理	对前方2格的敌精灵进行攻击，容易打出会心一击	前方2格之敌
どろあそび	玩泥	—	—	15	变化	20回合内楼层中电系技能威力降为75%	全楼层精灵
どろかけ	泼泥	2	95	13	特殊	使对手命中下降1级	正面之敌
どろばくだん	泥爆弹	10	80	13	特殊	一定概率降低对手命中1级	正面/斜角之敌
ボーンラッシュ	骨头闪	2×（2～3）	70	13	物理	2～3次连续攻击	正面/斜角之敌
マグニチュード	震级变化	10～60	80	20	物理	对房间内自身以外精灵施以随机10～60的伤害，对挖洞地下状态下的精灵伤害加倍	房间中自身以外全部精灵
マッドショット	泥浆喷射	7	90	15	特殊	攻击命中后使对手速度下降1级	正面/斜角之敌
电系							
10まんボルト	十万伏特	25	80	15	特殊	攻击周身8格之敌，一定概率令其麻痹	周身之敌
エレキネット	电网	5	60	15	特殊	使对手速度下降1级	正面/斜角之敌
エレキボール	电能球	4	95	17	特殊	使用时如果速度高于对方速度则威力1.5倍	正面/斜角之敌
かみなり	闪电	40	75	13	特殊	一定概率使对手麻痹，雨天必中，晴天减半，能打中使用飞天、飞跃、自由落地时升空阶段中的敌精灵	正面之敌
かみなりのキバ	电之牙	10	90	15	物理	一定概率使对手麻痹	正面之敌

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
じゅうでん	充电	—	—	15	变化	使用后次回合进入充电状态，特防提升1级，下回合使用的电系技能时伤害加倍	自身
スパーク	电火花	10	95	17	物理	一定概率使对手麻痹	正面之敌
チャージビーム	充电光束	5	85	13	特殊	一定概率令使用者提升1级特攻	正面/斜角之敌
でんきショック	电磁震荡	4	95	20	特殊	一定概率使对手麻痹	正面之敌
でんげきは	电击波	8	必中	10	特殊	攻击周身8格之敌，必定命中目标，但对躲藏的目标无效	周身之敌
でんじは	电磁波	—	95	17	变化	使对方麻痹，对地系精灵以及拥有能吸收电系攻击特性的精灵无效	正面之敌
でんじほう	电磁炮	40	50	12	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率使敌麻痹	前方10格之敌
ほうでん	放电	12	80	15	特殊	攻击全房间之敌，一定概率使敌麻痹	全房间之敌
ボルテッカー	高压电击	40	95	15	物理	攻击前方2格之敌，一定概率使其麻痹，击中后受到自身HP最大值20%的反弹伤害	正面之敌
ボルトチェンジ	变压	5	95	17	特殊	命中对手后和身后的队友交换位置	正面之敌
ワイルドボルト	狂野雷电	20	95	15	物理	击中后受到自身体力最大之10%的反弹伤害	正面之敌

毒系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
アシッドボム	酸性炸弹	4	75	17	特殊	一定概率使对手特防下降二级	正面/斜角之敌
いえき	胃液	—	100	30	变化	消除对手的特性效果	正面/斜角之敌
クリアスモッグ	净化之雾	5	必中	15	特殊	命中对手的同时清除其能力升降效果	正面之敌
スモッグ	烟雾	2	95	17	特殊	一定概率使对手中毒	正面之敌
ダストシュート	尘埃喷射	40	75	10	物理	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率使其中毒	前方10格之敌
どくガス	毒烟	—	75	30	变化	使对方中毒	正面之敌
どくづき	毒突	15	95	17	物理	一定概率使对手中毒	正面之敌
どくどく	剧毒	—	85	18	变化	使对手陷入10回合受6点伤害且不能恢复体力的剧毒状态	正面之敌
どくのこな	毒粉	—	70	25	变化	使对手中毒	正面之敌
どくばり	毒针	2	90	25	物理	一定概率使对手中毒	正面/斜角之敌
どくびし	毒菱	—	—	17	变化	在脚下做出使踏上精灵中毒的毒菱陷阱	自身脚下
とぐろをまく	蛇盘	—	—	15	变化	提升自身物攻、物防和命中各1级	自身
とける	溶化	—	—	17	变化	提升自身物防2级	自身
ヘドロウェーブ	淤泥波动	25	85	13	特殊	攻击周身8格之敌，一定概率使对手中毒	周身之敌
ヘドロこうげき	淤泥攻击	10	90	17	特殊	一定概率使对手中毒	正面/斜角之敌
ヘドロばくだん	淤泥爆弹	20	95	13	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率使对手中毒	前方10格之敌
ベノムショック	毒液冲击	10	95	16	特殊	当对手处于中毒、剧毒状态时技能威力2倍	正面之敌
ポイズンテール	毒尾巴	5	95	18	物理	一定概率使对手中毒，容易打出会心一击	正面之敌
ようかいえき	溶解液	4	95	20	特殊	一定概率使对手特防下降1级	正面/斜角之敌

恶系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
あくのはどう	恶之波动	15	90	15	特殊	攻击周身8格之敌，一定概率使敌害怕	周身之敌

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
イカサマ	欺诈	25	95	17	物理	对手的物攻越高伤害越大	正面之敌
いちゃもん	寻衅	—	95	15	变化	封印对手最后使出的技能	正面之敌
うそなき	假哭	—	100	15	变化	使对手特防下降二级	正面之敌
おいうち	追击	5	95	17	物理	对方处于逃跑状态时威力1.5倍	正面之敌
おきみやげ	临别礼物	—	95	13	变化	使全房间之敌的敌精灵物攻和特攻减半，同时自己剩余1点HP并瞬移到楼层的其他位置	全房间之敌
おしおき	惩罚	3	95	15	物理	以对手提升的能力阶段来作为我方的提升能力阶段进行攻击	正面之敌
おだてる	煽动	—	90	15	变化	使对手陷入混乱状态的同时特攻提升一级	正面之敌
かみくだく	咬碎	15	95	15	物理	一定概率使对手防御下降1级	正面之敌
かみつく	齿突	8	95	18	物理	一定概率使对手害怕	正面之敌
さしおさえ	扣押	—	100	20	变化	对手无法使用道具	正面之敌
しっぺがえし	报复	—	必中	13	物理	使用后进入反击状态，受到邻接敌精灵的物理攻击后会进行反击	自身
だましうち	暗算	7	必中	17	物理	必定命中目标	正面之敌
ダメおし	落井下石	5	95	13	物理	对手体力不足一半则技能威力加倍	正面之敌
ちょうはつ	挑拨	—	100	17	变化	使对手进入挑拨状态，无法使用变化类技能	正面之敌
つじぎり	试刀	12	95	15	物理	容易打出会心一击	正面之敌
つめとぎ	磨爪	—	—	15	变化	提升自身物攻和命中各1级	自身
どろぼう	盗窃	4	95	13	物理	攻击对手的同时可以夺取对手所持道具，身上道具数量达到最多时无法偷取	正面之敌
ナイトバースト	暗夜爆破	17	90	15	特殊	攻击周身8格的敌精灵，一定概率使敌命中下降1级	周身之敌
なげつける	投掷	—	—	13	物理	向可见范围内的敌精灵投掷道具，超出10格无效	可见范围内
バークアウト	叫嚣	7	85	15	特殊	攻击周身8格的敌精灵，并使其特攻下降1级	周身之敌
ふいうち	突袭	15	75	13	物理	攻击前方2格的敌精灵	前方2格之敌
わるだくみ	奸计	—	—	13	变化	提升自身特攻2级	自身

飞行系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
アクロバット	杂耍	7	95	15	物理	没有携带道具的情况下威力提升1.5倍	正面之敌
エアカッター	真空斩	7	90	18	特殊	攻击对手时更容易使出会心一击	正面之敌
エアスラッシュ	气刃斩	13	90	17	特殊	一定概率使对手害怕	正面之敌
おいかぜ	顺风	—	必中	10	变化	房间内己方精灵速度上升1级	房间内己方精灵
オウムがえし	鹦鹉学舌	—	必中	20	变化	使用对手最后使用的技能	正面之敌
かぜおこし	起风	4	95	25	特殊	能打中使用飞天、飞跃、自由落地时升空阶段中的敌精灵，打中时威力2倍	正面之敌
きりばらい	驱雾	—	必中	15	变化	使全房间之敌回避率下降1级	全房间之敌
そらをとぶ	飞空	40	95	13	物理	一回合升空，次回合进行攻击，升空状态能避开击落、起风、闪电和暴风以外的技能	正面之敌
ついばむ	啄食	5	95	20	物理	被攻击的对手持有树果或种子时，会夺取过来并使用	正面之敌
つつく	啄	3	95	25	物理	无特殊效果	正面之敌

www.cooland.com

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
つばさでうつ	翅膀拍击	8	95	25	物理	无特殊效果	正面之敌
つばめがえし	燕返	7	必中	17	物理	必定命中对手	正面之敌
とびはねる	飞跃	40	95	10	物理	当回合飞跃升空，次回合进行攻击，一定概率几率使对手麻痹，飞跃状态能避开击落、起风、闪电和暴风以外的技能	正面之敌
はねやすめ	羽休	—	—	13	变化	回复自身最大HP的1/2，次回合失去飞行系属性	自身
フェザーダンス	羽毛之舞	—	95	15	变化	使对手物攻下降2级	正面之敌
フリーフォール	自由落体	40	100	13	物理	使用后和对手一起升空，次回合落地对其造成伤害，升空状态中能避开击落、起风、闪电和暴风以外的技能	正面之敌
ブレイブバード	勇鸟	40	95	15	物理	击中后受到自身体力最大值20%的反弹伤害	正面/斜角之敌
ぼうふう	暴风	40	75	13	特殊	一定概率使对手混乱，雨天下必中，晴天时命中减半，能命中飞空、飞跃、自由落体等技能发动回合在天空躲藏时的对手	正面之敌

钢系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
アイアンヘッド	铁头	15	95	15	物理	一定概率使对手害怕	正面之敌
アイアンテール	钢之尾	100	75	15	物理	一定概率使对手防御下降1级	正面之敌
ギアソーサー	齿轮操作	5×2	80	15	物理	连续两次攻击对手	正面之敌
ギアチェンジ	齿轮转变	—	—	13	变化	使自身攻击提升1级、速度提升2级	自身
きんぞくおん	金属音	—	90	18	变化	使对手特防下降二级	正面/斜角之敌
ジャイロボール	螺旋球	4	95	20	物理	比对方后出招的话技能威力2倍	正面之敌
てっぺき	铁壁	—	—	17	变化	提升自身物防2级	自身
ヘビーボンバー	重装炸弹	—	95	15	物理	自身体重比对手越重，技能威力越大	正面之敌
ボディパージ	净体	—	—	13	变化	使用后进入净体状态，该状态下体重减半，速度提升2级	自身
ミラーショット	镜面射击	10	80	13	特殊	一定概率令对手命中下降1级	正面之敌
メタルクロー	金属爪	5	90	25	物理	一定概率提升自身1级物攻	正面之敌
メタルバースト	金属爆裂	—	必中	13	物理	使用后进入金属爆裂状态，该状态下会将自身所受伤害的75%返还给对手	自身
ラスターカノン	光栅加农炮	15	95	30	特殊	一定概率使对手特防下降1级	正面之敌

格斗系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
アームハンマー	臂锤	30	100	15	类型	使用后自身速度下降1级	正面之敌
いわくだき	碎岩	2	95	15	物理	一定概率使对手防御下降1级	正面之敌
インファイト	肉搏	40	95	13	物理	使用后自身防御和特防各下降1级	正面之敌
かわらわり	瓦割	13	95	18	物理	攻击命中的同时破坏对方的反射盾与光之壁	正面之敌
きあいだま	气息球	40	75	10	特殊	攻击前方直线上敌精灵，一定概率使其特防下降1级	前方10格之敌
きあいパンチ	气合拳	45	100	17	物理	使用当回合蓄力，次回合攻击	正面之敌
きしかいせい	起死回生	—	95	15	物理	体力越少威力越大	正面之敌
けたぐり	过肩摔	—	95	17	物理	对手越重威力越大	正面之敌

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
せいなるつるぎ	圣剑	20	95	17	物理	计算伤害时无视对手的能力等级变化	正面之敌
つっぱり	突张	2×（2～5）	70	15	物理	2～5次连续攻击	正面之敌
とびげり	飞踢	30	90	13	物理	若攻击失败或其他原因未攻击到对手时，损失最大HP的25%	正面之敌
とびひざげり	飞膝踢	46	90	17	物理	若攻击失败或其他原因未攻击到对手时，损失最大HP的50%	正面之敌
ドレインパンチ	吸收拳	13	95	13	物理	回复对手所受伤害一半的体力	正面之敌
にどげり	二段踢	3×2	85	20	物理	连续攻击2次	正面之敌
ばかぢから	蛮力	40	95	13	物理	命中对手后自身的物攻和物防各降1级	正面之敌
ばくれつパンチ	爆裂拳	30	50	15	物理	命中对手后使对手混乱	正面之敌
はっけい	掌波	8	95	13	物理	一定概率使对手麻痹	正面之敌
はどうだん	波动弹	20	必中	10	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，必定命中目标	
ビルドアップ	巨大化	—	—	17	变化	提升自身物攻和物防各1级	自身
ファストガ-ド	先制防御	—	—	15	变化	房间内己方进入先制防御状态，邻接之敌除伴攻外的其他的技能无效，连续使用则成功率下降	房间内己方
みきり	见切	—	—	10	变化	使用后进入守护状态，除伴攻外的任何攻击都无效化，连续使用容易失败	
めざましビンタ	惊醒拍打	8	95	13	物理	攻击睡眠中的对手威力2倍，同时解除其睡眠状态	正面之敌
リベンジ	复仇	—	必中	13	物理	使用后三回合内处于克制状态，状态解除后将这期间受到伤害的1.5倍反馈给对方	正面之敌
ロ-キック	扫堂腿	8	70	17	物理	使对手速度下降1级	正面之敌

鬼系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
あくむ	噩梦	—	95	15	变化	令敌陷入7回合无法行动的噩梦状态	正面之敌
あやしいかぜ	怪风	6	70	10	特殊	对全房间之敌攻击，一定概率提升使用精灵的全能力	全房间之敌
あやしいひかり	怪异光	—	95	13	变化	使对手混乱	正面之敌
うらみ	怨恨	—	95	20	变化	扣除对手最后使用的技能值20点	正面之敌
おんねん	怨念	—	—	10	变化	进入怨念状态，被打倒后，敌精灵使用的打倒自己的技能的PP值降为0	自身
かげうち	影袭	3	90	18	物理	攻击前方2格的敌精灵	前方2格之敌
したでなめる	舌舔	2	95	20	物理	一定概率使对方麻痹	正面之敌
シャド-クロ-	暗影爪	12	95	15	物理	容易打出会心一击	正面之敌
シャド-パンチ	暗影拳	7	必中	17	物理	必定命中目标	正面之敌
シャド-ボ-ル	影子球	15	82	15	特殊	攻击前方直线敌精灵，一定概率使其特防下降	正面之敌
たたりめ	厄运	5	95	13	特殊	对手处于异常状态时伤害增加到1.5倍	正面之敌
ナイトヘッド	黑夜魔影	—	80	15	特殊	攻击周身8格的敌精灵，造成伤害与自身等级相同	周身之敌

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
のろい	诅咒	—	—	20	变化	非鬼系精灵使用时，提升1级物攻和物防，并降低1级速度；鬼系精灵使用时，使用者损失最大HP的一半，对手则陷入诅咒状态，每回合损失最大HP的25%	自身（非鬼系）/正面之敌（鬼系）
みちづれ	殊途同归	—	100	10	变化	使用后对方陷入殊途同归状态，该状态下对手给自己多少伤害，自己也会受到同样的伤害	正面之敌

火系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
オーバーヒート	燃烧殆尽	53	90	12	特殊	对周身8格敌精灵的大威力攻击，使用后自身特攻下降两级	周身之敌
おにび	鬼火	—	70	15	变化	使对手烧伤	正面之敌
かえんぐるま	火炎车	8	95	18	物理	一定概率使对手烧伤	正面之敌
かえんほうしゃ	火焰放射	25	85	14	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率使其烧伤	前方10格之敌
だいもんじ	大字火	40	80	10	特殊	一定概率使对手烧伤	正面/斜角之敌
ニトロチャージ	氮气加速	5	95	17	物理	一定概率令自身速度上升1级	正面之敌
にほんばれ	晴空万里	—	—	18	变化	楼层天气变为晴天，倾天下HP无法自动回复，火系技能威力1.5倍，水系技能威力0.75倍	全楼层
ねっぷう	热风	30	85	13	特殊	攻击全房间的敌精灵，一定概率使其陷入烧伤状态	全房间之敌
はじけるほのお	火花绽放	12	95	15	特殊	攻击前方直线之敌，击中后对其周围8格内的敌精灵也造成10点伤害	前方10格之敌
ヒートスタンプ	炎之印记	—	95	17	物理	自身体重比对方越重，技能威力越大	正面之敌
ひのこ	火苗	4	90	15	特殊	一定概率使对手烧伤	正面之敌
ブラストバーン	爆烈燃烧	60	90	13	特殊	攻击周身8格之敌，下回合不能行动	周身之敌
フレアドライブ	火焰驱动	40	95	15	物理	击中后受到自身体力最大值20%的反弹伤害，一定概率使对手烧伤	正面之敌
ふんえん	喷烟	15	85	15	特殊	攻击周身8格之敌，一定概率使对手烧伤	周身之敌
ほのおのうず	火焰漩涡	3	95	15	特殊	一定概率使对手烧伤，火焰漩涡状态下的对手无法活动且连续2回合受3点伤害	正面之敌
ほのおのキバ	炎之牙	10	90	15	物理	一定概率使对手烧伤或害怕	正面之敌
ほのおのまい	炎之舞	15	95	13	特殊	攻击对手的同时一定概率提升自身特攻1级	正面之敌
やきつくす	烧尽	3	95	15	特殊	击中后使对手携带的树果、种子类道具消失	正面/斜角之敌
れんごく	炼狱	30	50	15	特殊	使对手陷入烧伤状态	正面之敌

龙系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
げきりん	激鳞	8×（2～3）	95	13	物理	2～3后自身陷入混乱状态	正面之敌
ダブルチョップ	双重手刀	5×2	85	15	物理	连续攻击2次	正面之敌
ドラゴンクロー	龙爪	15	95	18	物理	无特殊效果	正面之敌
ドラゴンダイブ	潜龙	30	70	13	物理	一定概率令对手害怕	正面之敌
ドラゴンテール	龙尾	3	95	13	物理	将敌精灵吹飞的攻击，对手到达边缘撞墙后额外再受5点伤害	正面之敌

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
りゅうせいぐん	龙星群	53	80	12	特殊	对全房间之敌攻击，命中目标后特攻下降2级	全房间之敌
りゅうのいかり	龙之怒	—	95	13	特殊	固定给予对方30点伤害	正面/斜角之敌
りゅうのいぶき	龙之息	8	90	15	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率使对手麻痹	前方10格之敌
りゅうのはどう	龙之波动	20	90	13	特殊	无特殊效果	正面/斜角之敌
りゅうのまい	龙舞	—	—	13	变化	提升自身物攻和速度各1级	自身

普通系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
あくび	哈欠	—	必中	20	变化	下回合敌精灵陷入3回合的睡眠状态	正面之敌
あさのひざし	朝阳	—	必中	10	变化	回复楼层中全体精灵的体力，普通天气下回复50%，晴天回复75%，雨天、冰雹、沙尘暴时回复25%	楼层全体同伴
あばれる	暴走	8×（2～3）	95	13	物理	2～3回合连续攻击后自身陷入混乱	正面之敌
あまいかおり	香甜气息	—	90	17	变化	房间内敌精灵回避率下降1级	全房间之敌
あまえる	撒娇	—	95	17	变化	使对手攻击减半	正面之敌
アンコール	鼓掌	—	95	10	变化	11回合内对手只能使用最后使出的技能	正面之敌
いあいぎり	居合斩	5	90	20	物理	攻击周身8格的敌精灵	周身之敌
いかり	愤怒	2	95	17	物理	使用后进入愤怒状态，受到攻击越多威力提升越高	正面之敌
いかりのまえば	怒之门牙	—	65	1	物理	对手当前体力减半	正面之敌
いたみわけ	分担痛苦	—	100	17	变化	双方体力相加后平分	正面之敌
いにしえのうた	远古之歌	13	95	13	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率进入到睡眠状态	前方10格之敌
いばる	虚张声势	—	90	17	变化	使对手陷入混乱的同时物攻提升2级	正面之敌
いやなおと	噪音	—	85	40	变化	使对手防御减半	正面/斜角之敌
うたう	唱歌	—	85	14	变化	使对手陷入睡眠	正面/斜角之敌
エコーボイス	回声	4	85	15	特殊	攻击周身8格之敌，同伴在队长使用后威力提升1.5倍	周身之敌
おうふくビンタ	往复拍打	2×（2～5）	70	15	物理	2～5回的连续攻击	正面之敌
おさきにどうぞ	您先请	—	必中	30	变化	使用后次回合目标伙伴先行动而该伙伴能力也提升1点	自身
おまじない	咒语	—	必中	20	变化	使房间内己方精灵不会受到会心一击	房间内己方精灵
おんがえし	报恩	—	95	17	物理	队伍连携等级越高威力越大	正面之敌
かいりき	怪力	15	95	15	物理	无特殊效果	正面之敌
かぎわける	敏锐嗅觉	—	必中	30	变化	使房间内敌精灵回避率恢复为最初状态，同时令普通系和格斗系技能打中鬼系敌精灵	全房间之敌
かくばる	变方	—	—	18	变化	自身攻击提升1级	自身
かげぶんしん	影分身	—	—	15	变化	自身回避率提升1级	自身
かたきうち	报仇雪恨	12	95	10	物理	我方队友倒下后物攻2阶段上升，己方队友误伤、陷阱、异常状态、天气伤害而有队友倒下时无效	正面之敌
がまん	克制	—	必中	13	物理	使用后三回合内处于克制状态，状态解除后将这期间受到伤害的1.5倍反馈给对方	正面之敌
がむしゃら	莽撞	—	95	10	物理	使对手体力等于自身体力	正面之敌
からげんき	空元气	12	95	17	物理	自身陷入异常状态时威力1.5倍	正面之敌

www.cooland.com

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
からをやぶる	破壳	—	—	20	变化	降低防御、特防1级的同时，提升攻击、特攻、速度各2级	自身
きあいだめ	蓄气	—	—	20	变化	使用后自身变为蓄气状态，更容易使出会心一击	自身
ギガインパクト	亿万冲击	60	95	13	物理	使用后下一回合无法行动	正面之敌
きりさく	切裂	12	95	17	物理	攻击对手时更容易使出会心一击	正面之敌
きりふだ	王牌	—	必中	10	特殊	所剩的PP越少，招式的威力越大	正面之敌
くすぐる	挠痒	—	100	17	变化	使对手的物攻与防御各降1级	正面之敌
くろいまなざし	黑眼神	—	100	16	变化	令对手处于无法走动的状态	正面之敌
こうそくスピン	高速旋转	2	95	30	物理	摆脱束缚类技能和寄生种子的效果，同时可以清除精灵布置的陷阱	正面之敌
こらえる	忍耐	—	—	15	变化	使用后受到致命攻击时HP剩下1点，连续使用成功率会逐渐降低	自身
こわいかお	恐惧颜	—	95	18	变化	使对手速度下降1级	正面之敌
さわぐ	吵闹	1	85	13	特殊	全房间精灵都不会进入睡眠状态、睡眠中的精灵也会被吵醒	全房间之敌
じこあんじ	自我暗示	—	必中	15	变化	复制对方的能力等级变化	正面之敌
じこさいせい	自我再生	—	—	13	变化	回复自身最大体力的一半	自身
しぜんのめぐみ	自然恩惠	—	95	18	物理	威力和属性由使用者所携带的树果、种子类道具而发生变化（见附表1）	正面之敌
じたばた	挣扎	—	95	15	物理	剩余HP越低，威力越高	正面之敌
しっぽをふる	摇尾巴	—	100	20	变化	使对手物防下降1级	正面之敌
しぼりとる	榨取	—	95	15	特殊	敌精灵体力越多，技能威力越大	正面之敌
しめつける	勒住	2	95	17	物理	一定概率使对方陷入不能行动的勒住状态	正面之敌
しんぴのまもり	神秘守护	—	必中	13	变化	房间内己方精灵进入神秘守护状态，不会被施加异常状态	房间内己方
シンプルビーム	单纯光线	—	100	18	变化	使前方直线的上的目标特性变成单纯	前方10格精灵
スイ-プビンタ	巴掌连扫	2×（2～5）	70	17	物理	2～5次连续攻击	正面之敌
ずつき	头突	12	95	15	物理	一定概率使对方害怕	正面之敌
すてみタックル	舍身一击	40	95	16	物理	击中后受到自身体力最大值20%的反弹伤害	正面之敌
スピ-ドスタ-	流星	5	必中	17	特殊	必定命中目标	正面/斜角之敌
せいちょう	生长	—	—	17	变化	提升1级物攻和特攻，晴天中提升2级	自身
たいあたり	撞击	5	95	25	物理	无特殊效果	正面之敌
だいばくはつ	大爆炸	—	必中	10	物理	对周身5×5格范围攻击，队友损伤最大体力的1/2，对敌精灵造成80点伤害，范围内道具全部消失，使用后自己也会倒下	自身及周身5×5格
たくわえる	能量储存	—	—	20	变化	进入能量存储状态，最多储存三级，每级都能提升1级物防和特防，使用能量吸入或能量放出后效果也随之提升，但在使用以上两个技能后提升的物防和特防效果都会消失	自身
たたきつける	打倒	17	85	17	物理	无特殊效果	正面之敌
ダブルアタック	双重攻击	3×2	85	13	物理	连续攻击2次	正面之敌
ちいさくなる	变小	—	—	17	变化	自身回避提升2级	自身
ちょうおんぱ	超音波	—	70	17	变化	使对手混乱	正面/斜角之敌

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
つきのひかり	月光	—	—	10	变化	楼层中我方精灵回复50%的体力，晴天中回复75/%，雨天、冰雹、沙尘暴天气中回复25%	楼层内我方精灵
つのでつく	角突	65	100	25	物理	无特殊效果	正面之敌
つのドリル	尖角钻	—	30	12	物理	命中对手后直接令对手倒下	正面之敌
つるぎのまい	剑舞	—	—	20	变化	提升自身物攻2级	自身
てだすけ	帮手	—	必中	13	变化	房间内队友的物攻、特攻各升1级	房间内队友
でんこうせつか	电光石火	2	90	15	物理	攻击前方2格的敌精灵	前方2格之敌
てんしのキッス	天使之吻	—	90	15	变化	使对方混乱	正面之敌
とおせんぼう	挡路	—	100	13	变化	令对手无法移动	正面之敌
とっしん	突进	20	90	17	物理	使用者会受到对手所受伤害的10%	正面之敌
とっておき	留存	—	95	17	物理	其他技能PP为0的越多，该技能威力越大	正面之敌
トライアタック	三角攻击	10	85	13	特殊	一定概率令对手麻痹、烧伤或冰冻	正面/斜角之敌
なかまづくり	制造同伴	—	100	20	变化	使目标变成和自己一样的特性	正面精灵
なきごえ	叫声	—	100	30	变化	使房间内敌精灵的物攻下降1级	全房间之敌
なしくずし	循序渐进	12	95	17	物理	计算伤害时无视对手的能力等级变化	正面之敌
にらみつける	瞪眼	—	100	20	变化	使对手物防下降1级	正面之敌
ねこだまし	蒙住眼睛	2	90	13	物理	对前方2格的敌精灵进行攻击，一定概率使敌害怕	前方2格之敌
ねこのて	猫之手	—	必中	20	变化	随机使用我方伙伴所拥有的技能	自身
のしかかり	压制	17	95	14	物理	一定概率使对手麻痹	正面之敌
のみこむ	能量吸入	—	—	13	变化	根据能量储存的级数来决定回复效果，每级回复最大HP的25%，使用后解除能量储存状态	自身
ハイパ-ボイス	高音	20	90	13	特殊	攻击周身8格的敌精灵	周身之敌
はかいこうせん	破坏光线	60	90	10	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，命中后下回合不能行动前方10格之敌	
はきだす	能量放出	2	100	13	特殊	能量储存的级数越高威力越大，使用后解除能量储存状态	正面之敌
ハサミギロチン	断头台	—	30	12	物理	命中对手后直接令对手倒下	正面之敌
はさむ	夹	7	95	20	物理	无特殊效果	正面之敌
はたく	拍打	4	95	25	物理	无特殊效果	正面之敌
バトンタッチ	接力棒	—	必中	30	变化	在队首或二号位置时以和队友交换位置，交换上场的队友随机一项能力提升1级	自身
はねる	弹跳	—	—	30	变化	无特殊效果	自身
ひっかく	抓	4	95	25	物理	无特殊效果	正面之敌
ひっさつまえば	必杀门牙	15	85	15	物理	一定概率使对手害怕	正面之敌
ひみつのちから	秘密力量	7	95	17	物理	一定概率会追加场地效果（见附表2）	正面之敌
フェイント	佯攻	3	95	13	物理	攻击前方2格的敌精灵，攻击时无视先制防御、广域防御、守护的效果	前方2格之敌
ふきとばし	吹飞	—	95	17	变化	把对手沿直线吹飞，撞到墙壁后停下并受到5点的伤害	正面之敌
ふみつけ	践踏	9	95	17	物理	30%几率使目标害怕，对变小状态的目标威力加倍	正面之敌
フラッシュ	闪光	—	95	17	变化	使对手命中下降1级	正面之敌
フラフラダンス	眩晕之舞	—	95	17	变化	使房间内自身以外的精灵全部混乱	房间中自身以外全部精灵
ふるいたてる	奋起	—	—	17	变化	提升自身物攻和特攻各1级	自身
ブレイククロ-	破碎之爪	13	90	13	物理	一定概率使对手特防下降1级	正面之敌

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
へびにらみ	毒蛇凝视	—	85	20	变化	使对手麻痹	正面之敌
ほえる	吼叫	—	100	17	变化	将对手沿直线吹飞，撞到墙壁后会停止并受5点伤害	正面之敌
ほしがる	索要	4	95	13	物理	攻击的同时夺取对手的道具，道具包满了时则无法夺取	正面之敌
ほろびのうた	灭亡之歌	—	15	10	变化	楼层内之敌陷入灭亡之歌状态，和敌精灵残余体力无关，到3回合后该状态下的精灵就会倒下	全楼层之敌
まきつく	卷紧	2	95	17	物理	一定概率使对手处于被缠绕状态，该状态下无法移动且连续2回合受3点	正面之敌
まもる	守护	—	—	10	变化	使用后进入守护状态，除佯攻外的任何攻击都无效化，连续使用容易失败	自身
まるくなる	变圆	—	—	17	变化	提升自身物防1级，变圆后使用滚动威力提升至2倍	自身
みがわり	替身	—	—	10	变化	消耗自身HP最大值的一半进入替身状态，该状态下就算敌人不攻击也不会回复HP，同时无法使用技能和道具	自身
みだれづき	乱突	2×（2~5）	70	15	物理	2~5次连续攻击	正面之敌
みだれひっかき	乱抓	2×（2~5）	70	15	物理	2~5次连续攻击	正面之敌
みねうち	刀背打	2	95	50	物理	用该技能作为打倒敌精灵的最后一击时，增加对方成为伙伴的概率	正面之敌
メガトンパンチ	百万铁拳	15	85	18	物理	无特殊效果	正面之敌
めざめるパワ–	觉醒力量	—	95	15	特殊	每次冒险威力和属性都会改变的技能，技能威力随机	正面之敌
メロメロ	魅惑	—	95	17	变化	令对手陷入着迷状态，状态下有50%概率攻击失败	正面之敌
やつあたり	撒气	—	95	17	物理	队伍连携等级越低，威力越大	正面之敌
ゆうわく	诱惑	—	100	17	变化	使对手特攻下降2级	正面之敌
リサイクル	道具回收	—	—	30	变化	将背包中复活种子使用后的ただのタネ变为别的种子	自身
リフレッシュ	精神回复	—	必中	13	变化	回复房间内我防队员的所有异常状态	房间内己方
りんしょう	轮唱	8	95	15	特殊	使用后进入轮唱状态，可见范围内的轮唱状态队友继续使用该技能则伤害增加到1.5倍	正面之敌
ロッククライム	攀岩	20	80	17	物理	一定概率使对手混乱	正面之敌

水系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
アクアジェット	水之冲击	3	90	18	物理	攻击前方2格的敌精灵	前方2格之敌
アクアテ–ル	水尾巴	20	82	15	物理	无特殊效果	正面之敌
アクアリング	水之铃	—	—	20	变化	2回合内每回合回复6点HP	自身
あまごい	求雨	—	—	18	变化	楼层天气变为雨天，HP不会自然回复，水系技能威力1.5倍，火系技能威力0.75倍	全楼层
あわ	泡泡	2	95	20	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率令敌速度下降1级	前方10格之敌
からにこもる	贝壳躲避	—	—	17	变化	使自身防御提升1级	自身
シェルブレ–ド	贝壳刃	13	90	15	物理	一定概率降低对手1级物防	正面之敌

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
しおみず	潮水	10	95	20	特殊	当目标体力低于一半时技能威力2倍	正面之敌
たきのぼり	攀瀑	15	95	15	物理	一定概率使对手害怕	正面之敌
だくりゅう	浊流	15	80	13	特殊	攻击房间内自身以外的全部精灵，一定概率使被打中者命中下降1级	房间中自身以外全部精灵
なみのり	冲浪	25	80	15	特殊	攻击房间内除自身外的敌我双方全部精灵	房间中自身以外全部精灵
ねっとう	开水	15	80	15	特殊	一定概率使对手烧伤	正面/斜角之敌
ハイドロカノン	高压水炮	60	85	13	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，命中后下回合不能行动	前方10格之敌
ハイドロポンプ	高压水泵	40	75	12	特殊	攻击前方直线上的敌精灵	前方10格之敌
バブルこうせん	泡泡光线	8	85	17	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率使其速度下降1级	前方10格之敌
みずあそび	玩水	—	—	20	变化	使楼层进入火系技能威力减半的玩水状态	全楼层精灵
みずでっぽう	水枪	4	90	16	特殊	无特殊效果	正面/斜角之敌
みずのはどう	水之波动	8	85	17	特殊	攻击前方直线上的敌精灵，一定概率使其混乱	前方10格之敌
みずびたし	浸水	—	100	20	变化	使目标的属性变成水系	正面精灵

岩系

技能名	译名	威力	命中	PP	类型	效果	范围
ステルスロック	隐石沙砾	—	—	17	变化	在脚下做出隐石沙砾陷阱	自身脚下
ストーンエッジ	岩石飞刃	30	75	10	物理	容易打出会心一击	正面/斜角之敌
すなあらし	沙尘暴	—	—	18	变化	使楼层天气变为沙尘暴	全楼层
パワージェム	能量宝石	12	85	17	特殊	无特殊效果	正面/斜角之敌
もろはのずつき	双刃头突	60	80	20	物理	击中后受到自身HP最大值30%的反弹伤害	正面之敌
ロックカット	岩石切割	—	—	17	变化	提升自身速度2级	自身
ロックブラスト	岩石爆破	2×（2～5）	70	13	物理	2～5次连续攻击	正面之敌
ワイドガード	广域防御	—	必中	13	变化	房间内我方精灵进入广域防御状态，该状态下，敌方的多方向攻击以及周身、全房间、全楼层技能效果全部对己方无效，但会被佯攻破解消除，连续使用失败概率增高	全房间己方
いわおとし	落石	5	85	15	物理	无特殊效果	正面之敌
いわなだれ	岩崩	13	82	15	物理	一定概率使对手害怕	正面之敌
うちおとす	击落	5	95	15	物理	消除飞行属性和浮游特性的效果，使其可以受到地系技能攻击	正面之敌
がんせきふうじ	岩石封印	5	65	13	物理	必定令对手速度下降1级	正面之敌
がんせきほう	岩石喷射	60	82	12	物理	对前方直线上敌精灵进行强力远程攻击，使用后的下一回合无法行动	前方10格之敌
げんしのちから	原始力量	7	90	10	特殊	命中后一定概率使自身全能力提升1级	正面/斜角之敌
ころがる	滚动	1×（2～5）	75	17	物理	连续攻击5回合，每回合威力翻倍，在使用技能变圆威力提升2倍	正面之敌

附表1：自然恩惠属性及威力表

技能自然恩惠（しぜんのめぐみ）会由于所持的种子、树果类道具的不同，而在属性和威力上都有不同。另外特别要说明的是，所持道具并不会因为使用自然恩惠而消失，大家尽管放心用！

道具名	译名	属性	威力
いのちのタネ	生命之种	火	20
いやしのタネ	治愈之种	草	15
おうごんのタネ	黄金之种	龙	25
オボンのみ	文旦果	超能	20
オレンのみ	蓝橘果	毒	15
カゴのみ	解睡果	水	15
クラボのみ	解麻果	火	15
しあわせのタネ	幸福之种	龙	20
しばられのタネ	麻痹之种	虫	15
じゃあくなタネ	邪恶之种	毒	15
しゅんそくのタネ	骏足之种	飞行	15
すいみんのタネ	睡眠之种	冰	15
せいなるタネ	神圣之种	水	17
ただのタネ	普通种子	普通	17
チ-ゴのみ	烧伤果	草	15
ばくれつのタネ	爆裂之种	岩	15
はげみのタネ	勤奋之种	电	15
ふこうのタネ	不幸之种	钢	20
ふっかつのタネ	复活之种	地	17
ふらふらのタネ	混乱之种	鬼	15
めぐすりのタネ	明目之种	鬼	15
めつぶしのタネ	失明之种	恶	15
もうげきのタネ	猛击之种	格斗	15
モモンのみ	解毒果	电	15
ワ-プのタネ	瞬移之种	超能	15
わざれんのタネ	练技之种	格斗	15
おおきなリンゴ	大苹果	普通	16
リンゴ	苹果	普通	14

附表2：秘密力量追加效果表

秘密力量（ひみつのちから）在本作中仅有塔本奈在20级时升级学到，该技能会根据所在场所不同，而具有不通用的追加效果，下面就是秘密力量与精灵所处场所而产生的追加效果的对照表。



场所	追加效果
草原	吸取状态
土、沙	命中下降1级
洞窟	害怕状态
浅水	攻击下降1级
雪、冰	冰冻状态
建筑物	麻痹状态

附表3：技能机及售价

技能机大都在商店买到，但我们想要的什么时候出现就不好说了，因此前面笔者推荐DLC迷宫“变色龙集市”绝不是收了厂家黑钱，而是用那个迷宫收集技能机实在是太方便了，而有了技能机，精灵的配招也灵活得不是一星半点了。

原名	译名	售价
10まんボルト	十万伏特	3570
アクロバット	杂耍	2970
あなをほる	挖洞	4590
あまごい	求雨	4410
あられ	冰雹	2100
いあいぎり	居合斩	3720
いちゃもん	寻衅	2400
いばる	虚张声势	6420
いわくだき	碎岩	4830
いわなだれ	岩崩	3570
うちおとす	击落	2520
エコ-ボイス	回声	2190
エナジ-ボ-ル	能量球	3390
おにび	鬼火	1680
オ-バ-ヒ-ト	燃烧殆尽	3450
おんがえし	报恩	6420
かいりき	怪力	4080
かえんほうしゃ	火焰放射	3180
かげぶんしん	影分身	7020
かたきうち	报仇雪恨	2700
かみなり	闪电	3810
からげんき	空元气	6420
かわらわり	瓦割	3030
がんせきふうじ	岩石封印	3990
きあいだま	气息球	4380
ギガインパクト	亿万冲击	5400
くさむすび	草绳	3240
こおりのいぶき	冰之吐息	1920
サイコキネシス	精神干扰	3360
サイコショック	精神冲击	2190
さしおさえ	扣押	1950
じこあんじ	自我暗示	2340

原名	译名	售价
シザークロス	十字钳	2490
じしん	地震	2340
しっぺがえし	报复	3090
じならし	平整土地	3690
ジャイロボール	螺旋球	1620
シャドークロー	暗影爪	3450
シャドーボール	影子球	3780
しんぴのまもり	神秘守护	3090
ストーンエッジ	岩石飞刃	3030
すなあらし	沙尘暴	2130
ソーラービーム	太阳光线	4260
そらをとぶ	飞空	2490
だいばくはつ	大爆炸	1410
だいもんじ	大字火	3690
たきのぼり	攀瀑	2880
チャージビーム	充电光束	3360
ちょうはつ	挑拨	3120
ついばむ	啄食	2190
つばめがえし	燕返	3450
つめとぎ	磨爪	3570
つるぎのまい	剑舞	3450
テレキネシス	心电感应	1800
でんじは	电磁波	3660
どくづき	毒突	2790
どくどく	剧毒	5820
ドラゴンクロー	龙爪	2250
ドラゴンテール	龙尾	2940
トリックルーム	神秘空间	1800
どろぼう	盗窃	2760
とんぼがえり	蜻蜓点水	2040
なげつける	投掷	3180
なみのり	冲浪	2160
ニトロチャージ	氮气加速	2880
にほんばれ	晴空万里	3720
ねっとう	开水	2520
ねむる	睡觉	5820

原名	译名	售价
バークアウト	叫嚣	6800
ハードプラント	硬化植物	6800
ハイドロカノン	高压水炮	6800
はかいこうせん	破坏光线	5400
ひかりのかべ	光之壁	2610
ビルドアップ	巨大化	2910
ふぶき	暴风雪	3930
ブラストバーン	爆烈燃烧	6800
フラッシュ	闪光	3480
フリーフォール	自由落体	2010
ふるいたてる	奋起	3900
ヘドロウェーブ	淤泥波动	2760
ヘドロばくだん	淤泥爆弹	3180
ベノムショック	毒液冲击	2100
ほえる	吼叫	2490
ボルテッカー	高压电击	6800
ボルトチェンジ	变压	1680
まもる	守护	5820
みがわり	替身	5820
みねうち	刀背打	1590
むしのていこう	虫之抵抗	2160
めいそう	冥想	3510
めざめるパワー	觉醒力量	5820
メロメロ	魅惑	5850
やきつくす	烧尽	3000
やつあたり	撒气	5820
ゆめくい	食梦	2100
ラスターカノン	光栅加农炮	2250
リフレクター	反射盾	2100
りゅうせいぐん	龙星群	6800
りんしょう	轮唱	5820
れいとうビーム	冷冻光线	3450
ローキック	扫堂腿	2580
ロックカット	岩石切割	3060
ワイルドボルト	狂野雷电	1980

特性列表



最后列出本作的特性，需要注意的是，虽然本作的特性都来自于正统作品，但在特性效果甚至作用上都有不少和原作不同的，大家使用时注意区分。由于本作登场精灵并不算太多，因此在特性效果后面把具有该特性的精灵也都放上方便大家查阅，其中单纯（たんじゅん）特性并无对应精灵，但可以通过技能单纯光线来使被击中精灵的属性变为单纯。

www.doolland.com

特性列表

原名	译名	效果	对应精灵
あくしゅう	恶臭	遭到直接攻击时一定概率使对手进入害怕状态	废袋怪、废箱怪
あついしぼう	厚脂肪	受到火系、冰系技能攻击时伤害减少为0.7倍	利利鼠、玛利鼠、玛利露利、富贵猫
いかく	威吓	所受的近身物理攻击伤害减少为0.85倍	哈迪拉犬、幕兰多犬、沙鳄鱼、痞鳄鱼、霸王鳄鱼、血翼飞龙
いしあたま	石头脑袋	使用反弹效果技能时不会受到反弹伤害	宝贝龙、甲壳龙
いたずらごころ	恶作剧之心	变化类技能一次出两回，且PP扣1点	小叶棉、妖精棉、托尔涅罗斯、波尔托罗斯
いやしのこころ	治疗之心	一定概率恢复相邻伙伴的异常状态	塔本奈
イリュ–ジョン	幻象	变身为迷宫中其他敌人的样子出现，是敌方有效特性，我方该特性精灵无任何效果	佐罗亚、佐罗亚克
うるおいボディ	湿润躯体	雨天时每回合都可以从各种浴场状态中恢复过来	音波蝌蚪、练声蟾蜍
おみとおし	读心术	使用技能时显示对方的道具名称	哥特姆、哥特米尔、哥特塞尔ゴチミル
かたやぶり	不拘常规	攻击时无视对方的特性（详见附表）	牙龙宝宝、剑牙龙、戟牙龙、铁头龙、战槌龙
がんじょう	坚硬	体力满时被一击击倒的情况下会剩1点HP	地滚岩、猎捕岩、盖亚岩、寄岩蟹、岩宫蟹、太古龟、坚甲龟
かんそうはだ	干燥皮肤	天气为晴天时会受到伤害，雨天回复体力。受到火系攻击伤害增加到1.2倍，受到水系攻击无效且回复体力	毒斗蛙、凶斗蛙
きけんよち	预知危险	提升对自己效果拔群的攻击及一击必杀攻击的回避率	毒斗蛙、凶斗蛙
きんちょうかん	紧张感	邻接敌人时，敌人无法使用需要のむ和たべる（吃和喝）的道具	小电蛛、电狼蛛
くいしんぼう	馋鬼	使用需要要のむ和たべる的道具同时会回复25点HP	水冠猴、水冷猴、莱冠猴、草冠猴、火冠猴、火烈猴
くだけるよろい	破碎铠甲	受到物理攻击时防御下降1级、速度上升1级。　废箱怪	
げきりゅう	激流	血红时水系技能威力提升1.5倍	小球獭、双贝海獭、大剑海獭
こんじょう	上进	异常状态时物理攻击增加1.5倍	挟木小子、擎钢力士、双柱力王
さいせいりょく	再生力	到达下一层时回复最大体力的20%，敌人有此特性时无作用	塔本奈、功夫鼬、大师鼬
さめはだ	鲨鱼皮	遭受直接接触的攻击时，攻击方损伤所受伤害10%的反弹	棘飞龙
シェルア–マ–	贝壳盔甲	不会受到会心一击	寄岩蟹、岩宫蟹
じしんかじょう	自信过剩	打倒敌人后，一定概率提升1级物攻	沙鳄鱼、痞鳄鱼、霸王鳄鱼、愣头蜥蜴、兜帽蜥蜴
しめりけ	湿气	使爆炸类技能（如大爆炸）以及踩上大爆炸陷阱时发生的爆炸失去效果	乌帕、沼王
じゅうなん	柔软	不会陷入麻痹状态	卷尾猫
シンクロ	同步率	陷入中毒、剧毒、麻痹、烧伤状态时，周围的敌人也会陷入同样的异常状态	梦纳、姆夏纳、光精灵、月精灵
しんりょく	发芽	血红时草系技能的威力提升1.5倍	藤叶蛇、藤爵蛇、藤王蛇
すいすい	轻快	雨天下一回合可以使用两次技能，PP扣1点	音波蝌蚪、练声蟾蜍、高音蟾蜍
すなかき	沙游	沙尘暴天气下一回合可以使用两次技能，PP扣1点	哈迪拉犬、幕兰多犬、掘地鼹鼠、钢钻鼹鼠

原名	译名	效果	对应精灵
すなのちから	沙之力	沙尘暴天气下，地、岩、钢属性技能的威力2倍	掘地鼹鼠、钢钻鼹鼠、拉恩德伦斯
すりぬけ	穿透	无视对方的リフレクター、ひかりのかべ、しろいきり、しんぴのまもり等防御类技能的效果	小叶棉、妖精棉
するどいめ	锐利目光	不会被下降命中等级	眺望鼠、警戒鼠、蓝绒鸭、湾天鹅、毛头小鹰、豪武战鹰、长翅鸥、大嘴鸥
せいぎのこころ	正义之心	受到恶属性技能攻击后物攻提升1级	科巴鲁昂、特拉奇昂、比里基昂、凯路迪欧
せいしんりょく	精神力	不会陷入害怕状态	功夫鼬、大师鼬、手刀兵士、手刀超人
せいでんき	静电	受到直接攻击时一定概率会令对手陷入麻痹状态	皮丘、皮卡丘、雷丘、电飞鼠
ターボブレイズ	涡轮烈焰	无视对手的ふゆう、がんじょう、いかく、きけんよち等特性的影响（详见附表）	莱希拉姆、白丘雷姆
だっぴ	蜕皮	每回合有一定概率恢复自己的异常状态	愣头蜥蜴、兜帽蜥蜴
たんじゅん	单纯	能力的升降变化等级效果翻倍	精灵被技能单纯光线击中后属性即变为单纯
ちからずく	振奋	使用带附加效果的攻击时，技能威力1.2倍同时无附加效果	挟木小子、擎钢力士、双柱力王、棘飞龙、毛头小鹰、豪武战鹰
ちからもち	大力士	使用物理攻击时一定概率会提升1.5倍的攻击力	利利鼠、玛利鼠、玛利露利
ちくでん	蓄电	受到电系技能攻击时不会受到伤害，同时回复自身体力	雷精灵
ちょすい	蓄水	受到水系技能攻击时不会受到伤害，同时回复自身体力	乌帕、沼王、水精灵
てきおうりょく	适应力	使用与自己相同属性的技能时威力进一步提升	伊布
テクニシャン	技术师	威力为5以下的技能，伤害变为1.2倍	奇拉米、奇拉奇诺
テラボルテージ	万亿高压	使用技能时无视对手的浮游、坚硬、威吓等特性的影响（详见附表）	泽克罗姆、黑丘雷姆
てつのこぶし	铁拳	使用拳类技能时提升20%的威力	鬼护卫、鬼重甲
でんきエンジン	电气发动机	受到电系攻击无效，同时使速度提升一级	电斑马、雷斑马
てんねん	天然	在攻击对方和承受对方的攻击时，无视对方和自身能力升降的变化	毛球蝠、爱心蝠
てんのめぐみ	天之恩惠	使用带附加效果技能时，附加效果的发生几率变为2倍	土龙、梅萝爱塔
とうそうしん	斗争心	对手和自己同属性时，威力提升到1.2倍	亚龙宝宝、剑牙龙、戟牙龙
どくしゅ	毒手	用直接接触攻击技能时，对方一定概率中毒	高音蟾蜍
どくのトゲ	毒针	遭到对手直接攻击时，一定概率令对方中毒	节蜈蚣、轮蜈蚣、大角蜈蚣
どんかん	迟钝	不会陷入魅惑状态，同时技能诱惑ゆうわく无效化	小猪怪、长毛猪、猛犸猪
にげあし	逃跑能手	体力一般以下时陷入惊吓状态，非玩家操作精灵会选择逃跑	眺望鼠、土龙、伊布
ねんちゃく	粘稠	所持道具不会被吃掉或者掉落	废袋怪
ハードロック	硬岩石	受到克制技能的攻击时，受到伤害降低	太古龟、坚甲龟
はっこう	发光	受到伤害时会得知袭击精灵的位置	警戒鼠
はとむね	鸠胸	不会被下降防御力	蓝绒鸭、湾天鹅、蛋壳秃鹫、勇武秃鹫
はりきり	紧张	自身攻击力提升1级的同时物攻技能命中率下降1级	小角龙、双头龙
ひらいしん	避雷针	将房间内的电系技能全部吸收，受电系技能攻击时不受伤害同时特攻提升1级	电斑马、雷斑马
ぶきよう	笨手笨脚	装备スカーフ、メガネ类道具时没有效果	毛球蝠、爱心蝠、鬼护卫、鬼重甲
ふくがん	复眼	自身命中率1级	小电蛛、电狼蛛
ふゆう	浮游	地面系攻击无效	弗里基奥、三颜龙
プラス	正极	周围有正极（プラス）或负极（マイナス）时我方伙伴特攻上升	钢齿轮、双齿轮、复合齿轮

原名	译名	效果	对应精灵
プレッシャ–	压力	令对手在使用技能时PP多消耗1点	丘雷姆、凤凰、露琪亚
へんしょく	变色	受到攻击时，使自身转换为对手刚才使用招式的属性	
ほうし	孢子	对方使用接触攻击技能的有一定几率陷入麻痹、中毒、睡眠等异常状态	投球菇、球桶菇
ぼうじん	防尘	在沙尘暴、冰雹天气下不会损伤体力	蛋壳秃鹫、勇武战鹰
ほのおのからだ	火焰身躯	使用直接攻击技能的对手攻击后一定概率陷入烧伤状态	烛灯鬼、油灯鬼、吊灯鬼、火毛虫、烈火蛾
マイナス	负极	周围有正极（プラス）或负极（マイナス）时我方伙伴特攻上升	钢齿轮、双齿轮、复合齿轮
マイペ–ス	我行我素	不会陷入混乱状态	金香娃娃、金香仙子、卷尾猫、富贵猫
まけんき	好强	能力被下降时攻击力上升2级	手刀兵士、手刀超人
ミイラ	木乃伊	对手使用接触攻击时会陷入木乃伊状态	假面亡灵、鬼棺亡灵
むしのしらせ	虫族警告	血红时虫系技能威力提升1.5倍	叶茧蚕、叶娘蚕、轮蜈蚣、节蜈蚣、大角蜈蚣
メロメロボディ	魅惑身躯	对手使用接触攻击技能时一定几率陷入魅惑状态	奇拉米、奇拉奇诺
もうか	烈火	血红时火系技能的威力提升1.5倍	暖暖猪、朝阳猪、炎武猪
ものひろい	拾物	每层迷宫开始时都有一定概率拾到道具，持有道具或所持物品达到最大值时不会发动该特性	约泰利犬
もらいび	引火	受到火系攻击时不会受到伤害和附加效果影响，同时自身火系技能的威力提升	烛灯鬼、油灯鬼、吊灯鬼、火精灵
やるき	活跃	不会陷入哈欠及睡眠状态	约泰利犬
ゆきがくれ	雪隐	冰雹天气下回避率上升1级	小猪怪、长毛猪、猛犸猪、冰精灵
ようりょくそ	叶绿素	晴天天气下一次会使出两次技能，PP只消耗1点	包叶蚕、叶茧蚕、叶娘蚕、金香娃娃、金香仙子
よちむ	读取	睡眠状态时能看到全层地图上的道具和精灵	梦纳、姆夏纳
よわき	懦弱	体力一半以下时，对对手的伤害降为0.7倍	元祖鸟、霸空祖鸟
リ–フガ–ド	绿叶防御	晴天天气下自身不会陷入异常状态	叶茧蚕、叶精灵

不拘常规、万亿高压、涡轮烈焰的无视特性

不拘常规（かたやぶり）、万亿高压（テラボルテ–ジ）和涡轮烈焰（タ–ボブレイズ）这三个特性可以无视很多特性效果，表格里空间有限，这里全部列出来：

あついしぼう	たんじゅん	はとむね
いかく	ちくでん	ひらいしん
がんじょう	ちょすい	ふゆう
かんそうはだ	でんきエンジン	マイペ–ス
きけんよち	てんねん	もらいび
シェルア–マ–	どんかん	やるき
じゅうなん	にげあし	ゆきがくれ
するどいめ	ねんちゃく	リ–フガ–ド
せいしんりょく	ハ–ドロック	







《口袋妖怪 黑2 · 白2》战术系统探究Vol.9

文/koflover 编/乌冬

自从《口袋妖怪X · Y》的消息公布后，相信各位口袋玩家的注意力可能都更多的放在了新作上，但这并不意味着《口袋妖怪黑2 · 白2》失去了挖掘和探索的价值。毕竟在战术系统方面，每一作《口袋妖怪》之间都是相通的，我们在《口袋妖怪黑2 · 白2》所发掘出的战术，相信到了《口袋妖怪X · Y》中也是适用的。

双打战术思路分析（上）

双打对战是从《口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石》就出现的战斗规则，但可能由于游戏的主线流程还是以单打对战为主的缘故，所以大部分口袋玩家似乎对双打对战都不怎么热衷，也不怎么去研究相关的战术。无论是平时的Wi-Fi对战还是在对战平台中切磋，国内外的口袋玩家们都更喜欢进行单打对战。不过，双打对战还是有自己的魅力的，因为有许多PM、技能和特性都不适合单打对战，只有在双打对战中才能真正发挥出价值。而且，在任天堂举办的官方比赛中，绝大部分都是以双打对战作为规则的，这说明官方更愿意把双打对战作为正式比赛规则去推广。当然，游戏中除了单打对战和双打对战之外，还有三打对战、轮盘对战、奇迹发射器等诸多对战模式，但这些对战模式相比之下更偏重实验性质，在下个正式版本中也许还有调整改善的空间，这次我们就不再具体分析了。

双打对战与单打对战之间有着本质的区别，即便是谙熟单打对战的玩家，初接触双打对战时也需要做大量的基础功课。这些基础功课说白了其实就是重新审视一遍游戏中的技能和特性，把那些在双打对战中具有特殊意义的部分挑选出来，然后再根据挑选出来的技能和特性，选出更合适的PM人选。另外，许多在单打对战中的热门PM，到了双打对战中未必有那么强；而不少在单打对战中不受人关注的PM，放在双打对战中还是蛮好用的。这些问题我们都要去注意。

下面我们就同读者朋友一起来审视这些要素，开始双打战术的研究吧。

敌全体攻击

敌全体攻击技能指的是热风、暴风雪、岩崩这些能够对对方全体（二体）进行打击的技能。在第三世代中，敌全体攻击技能对对方单个PM的伤害只有50%，同时打中两只PM的话也只有100%的伤害输出而已，比起单体攻击技能并没有什么明显的优势；而从第四世代起，敌全体攻击技能对对方单个PM的伤害提升到了75%，同时打中两只PM所造成的伤害上升到了150%，这样就拉开了与单体攻击技能的差距了。

除了伤害输出的因素以外，技能的附加效果也是使用敌全体攻击技能的重要理由。由于攻击目标的增多，这些技

能就有更多机会去触发附加效果，有时候为了这些附加效果，甚至牺牲一些伤害输出也是值得的。像虫之抵抗、烧尽这些威力只有30点的技能，在伤害输出方面实在不值一提，但由于附加效果的关系，它们在双打对战中还是蛮实用的。最后需要补充一点，敌全体攻击正好还是双打神技“跟我来”的克星，跟我来只能帮助队友抵挡单体攻击技能，但对敌全体攻击是完全无效的。

值得我们利用的敌全体攻击技能都有哪些呢？接下来我们来分析下吧。

热风、浊流、暴风雪

这三个技能的共性是可以享受到对应天气的加成，在崇尚天气战术的第五世代中，它们在双打对战中的使用率自然是很高的。晴天下的热风具有最高的威力，相当于对方每个PM都会受到75×1.5=112.5点威力特攻技能的伤害。而且热风的使用者并不局限于火系PM，在游戏中有翅膀的PM基本上都可以学会热风，像是特攻不低的闪电鸟、光翼兽、托尔涅罗斯等非火系PM都是常见的热风使用者，这些PM的加入使得晴天双打战术的成员并不是单一的火系PM，而是一个属性互补的整体。另外，热风还具有10%的烧伤几率，不过这只是个额外添头而已，考虑到没有哪只振奋特性的高特攻PM能够学会热风，这个附加效果基本可以无视了。

浊流的威力和命中率都要略逊热风一筹，能够使用浊流的PM数量较少且基本都是水系PM（只有长舌头和电鲶鱼能学浊流且不是水系），这就意味着不但雨天浊流的攻势要比晴天热风差了一些，而且只能依靠水系PM来提供伤害输出，队伍组成会比较单调。当然，浊流有个优势在于30%几率的降命中效果，比热风的10%烧伤更值得期待一些，如果能成功把降到对方两只PM的命中率，那就可以把它们逼换下场，从而占据一回合的行动优势。

暴风雪只能被冰雹天气增强命中率，所以它的威力也是最低的，每个PM只会受到80点威力特攻技能的伤害。暴风雪的附加特效也颇为鸡肋，虽然冰冻效果非常厉害，但仅仅10%的几率可能使得整场连一次冰冻都打不出来。暴风雪的惟一优势在于学习面比较广泛，许多高特攻的PM都能学会这一招，使得对方那些怕冰的PM不得不多加小心。

喷火、喷水



喷火和喷水的最大威力可以达到150之多，再加上对应天气的威力加成，能够对每只PM造成150×0.75×1.5=168.75点威力特攻技能的伤害，如果搭配道具火之宝石或水之宝石的话，一次攻击把对方两只PM都秒杀也是有可能的。不过，喷火和喷水的威力也会随着使用PM的HP的降低而大打折扣，这就要求使用这两招的PM必须在当回合能够先手行动，倘若速度不如对手，或是被先制攻击压制，那么就打不出理想的伤害了。

能学会喷火和喷水这两招的PM不是很多，而速度和特攻这两项能力都比较好的PM就更少了，除了古拉顿和海皇牙这两只神兽外就只剩下爆风鼠了。但爆风鼠的速度种族值也只有100而已，只有带上专爱

围巾才可能有先手机会，如果携带火之宝石就不行了。不过在双打对战中，要抢先手的办法还是挺多的，除了神秘空间、顺风这些技能外，使用您先请也是个不错的办法。

岩崩



岩崩虽然威力不怎么高，但能够使对方害怕的附加效果却非常强大，在双打对战中也是非常好用的攻击技能。只要岩崩的使用者能够先手攻击，那么每回合就有（1–30%）×（1–30%）×90%=44.1%的几率至少使对方一只PM害怕，而对方两只PM都害怕的几率为30%×30%×90%=8.1%，与大字火8.5%的烧伤率差不多。

虽然使对方害怕的附加效果是使用岩崩的主要理由，但也不能为此舍弃掉岩崩的伤害，毕竟如果只是为了害怕的话，还不如直接用蒙住眼睛。能够学会岩崩的PM非常多，但天生速度快物攻高的PM就要少一些，而符合这两个条件的岩系PM就更少了，只有化石翼龙、霸空祖鸟和特拉奇昂这三只PM。另外，土龙和快乐蛋这两只PM不但能学会岩崩而且还有天之恩惠特性，能够使岩崩的害怕几率加倍，但这些PM的物攻和速度都非常不理想，并不是岩崩的理想使用对象。不过，利用特性交换这一招可以让会岩崩的高物攻高速度PM得到天之恩惠特性，我们很自然会想到霸空祖鸟这只PM，它把懦弱特性换成天之恩惠后不但能摆脱特性的拖累，还可以大幅度增强岩崩的攻击效率，可谓一举两得。

除了岩崩以外，龙卷这个技能也是具有害怕效果的敌全体攻击技能。但它的威力很低，且害怕几率只有20%，与岩崩相比实在没什么使用价值可言。

虫之抵抗、叫嚣、冻结之风、电网

这四个技能的共性是威力都不怎么高，但附加效果的触发几率都是100%，其中虫之抵抗和叫嚣，冻结之风和电网的特效彼此都是相同的。虫之抵抗和叫嚣的用途是削减对方的特攻，尤其是在面对对方场上两只都是特攻PM的时候，效果会非常明显。如果对方的特攻PM之前没有强化过特攻等级，那么它们被虫之抵抗或叫嚣降低特攻后，伤害输出就会降低到2/3，相当于变相提升我方的特防能力，与光之壁的防御效果相当。不过虫之抵抗的威力比较低，如果连对手的替身都没有打掉的话，也就没有降特攻的效果了。而叫嚣的威力差不多是虫之抵抗的两倍，在一般情况下不大容易出现打不掉替身的问题，不过它的命中率只有95%，万一miss的话，也就没有降特攻效果了。

冻结之风和电网的附加效果则是降低对方1级速度，比起虫之抵抗和叫嚣来说也许要更实用一些。举个例子来说，我方A和B两只PM面对敌方C和D这两只PM，A的速度为全场最高，而B的速度低于C和D，为全场最低。如果直接打起来的话我方就会比较吃亏，因为B可能还没来得及出招就会被C和D合击致死。但如果A使用的技能是冻结之风或电网，那么C和D被降低速度后就可能会在B之后行动，这就为我方创造了宝贵的先手机会。从这个例子

中我们可以看出，要想让冻结之风和电网打出“速度差”的效果，那就要求使用者的速度必须足够快，一定要比对方的PM先行动才行。另外，使用者的特攻也不能太低，至少要让冻结之风或电网打出一些伤害才行。能学会冻结之风的PM还算数量比较多，其中不乏宝石海星、耿鬼、灵兽托尔涅罗斯这些高特攻高速度的PM；但能学电网的PM就比较少，电狼蛛是这里面速度最快的PM，但速度种族值也不过108而已。

全场攻击技能



全场攻击技能指的是地震、大爆炸这类不分敌我的攻击技能，在给对方造成伤害之余也会误伤到己方单位。在第三世代中，全场攻击技能对每一个在场PM所造成的伤害都是100%，拥有非常高的攻击效率，所以当时双打对战中就是一个地震和大爆炸满天飞的混乱场面。而相比之下只能造成50%单体伤害的敌全体攻击技能就没有这么好用了，也只有能够打出害怕的岩崩还有点使用价值。从第四世代开始，全场攻击技能的单体伤害被削弱到75%，与敌全体攻击技能的伤害相同，全场攻击技能一家独大的局面终于结束了。

如今从攻击效率来比较的话，全场攻击技能似乎不如敌全体攻击技能，毕竟两者的单体伤害都相同，但全场攻击技能却多了一个误伤队友的效果，似乎让它的价值打了折扣。不过误伤队友倒未必是什么坏事，像是避雷针、吸水这些特性都是在承受攻击后才能发挥出效果，正好可以把这个误伤队友的效果“变废为宝”。

冲浪



冲浪算是双打对战中最常用的全场攻击技能了，它的命中率稳定，威力也比较可观，还能享受雨天加成。而且冲浪不像敌全体攻击浊流那么罕见，除了几乎所有水系PM之外，还有少数非水系的高特攻PM也能学会，比如皮卡丘、三颜龙等等。当然，为了使冲浪不误伤到队友，队友一定得是蓄水或吸水特性的PM才行。

蓄水特性的效果是受到水系攻击时免疫伤害，并回复25%最大HP，而吸水特性则是免疫伤害外加提升1级特攻。吸水特性在大多数情况下可能要更好用一些，提升特攻的效果也比较符合双打对战中的快节奏，但蓄水的效果也不是没有用，至少它能够提供一次替身所需的HP消耗，在残局中兴许能派上更好的用场。需要注意的是，拥有蓄水或吸水特性的PM几乎都是水系，而使用冲浪的PM也以水系为主，这就会出现场上两只PM都是水系的情况，容易被对方用放电这种全场攻击技能去针对。不过，恶人掌、摇篮百合和玛卡拉花这三只草系PM却是例外，它们不但拥有蓄水或吸水特性来配合队友的冲浪，

而且自身属性也能与水系互补，值得我们去多多关注。

喷烟、火焰弹

喷烟和火焰弹就如同冲浪一般，是能够享受晴天加成的全场攻击技能。火焰弹算是喷烟的强化版本，它的威力比喷烟高出不少，但只有比克提尼这一只PM才能学会；喷烟其实也算是比较罕见的技能，只有火精灵、爆风鼠、熔岩蜗牛、炎帝、火山骆驼、火炭龟、古拉顿、烈焰火龙和炎钢兽这几只PM能学。与冲浪相比，喷烟无论是在威力还是泛用程度方面都远远不及，但它也有个优势就在于30%的烧伤几率，如果能成功把对方物攻手烧伤的话，那即便牺牲一些伤害输出也是完全可以接受的。

能够不被喷烟和火焰弹误伤的PM，只有那些拥有引火特性的PM。这些PM无一例外都是火系，这就意味着如果靠喷烟来进攻的话，那么必须要有两只火系PM同时在场才行。不过引火特性的效果也算可圈可点，只要发动后就会提升50%的火系技能伤害，无论是火系的物攻技能还是特攻技能都可以享受到这个效果，像是那些使用“火焰推进+燃烧殆尽”的二刀流火系PM就可以占到很大的便宜。

放电

放电可以被视为电系版本的喷烟，因为两者的威力完全相同，而且都有30%几率的附加效果，不过放电无法享受到任何天气加成，而且麻痹的附加效果也要比烧伤稍微弱一些。能学会放电的PM比较多，除了大部分电系PM外，还有3D龙Z型、大磁鼻和复合齿轮也会这招。虽然放电的攻击效率不高，但考虑到电系的敌全体攻击技能只有一招威力较低的电网，如果对方场上是双飞行系或双水系PM时，也只有靠放电才能给它们带来足够的威胁了。

能够吸收并利用电系攻击的特性有三个，分别是蓄电、电气发动机和避雷针，其中能够提速的电气发动机和能够加特攻的避雷针会更实用一些，但这并不意味着蓄电特性就完全没用。另外需要强调的是，要解决放电误伤队友的问题，并不是非得依靠这三个特性才行，队友如果是地面系PM的话也是可以的，只不过没有来自特性的那部分加成罢了。

自爆、大爆炸

自爆和大爆炸曾经是双打对战中的热门技能，尤其是在第三世代中，一个会大爆炸的PM往往能直接炸死对方两只PM，而一次成功的双爆炸战术（一个会大爆炸的PM外加一个岩钢鬼系的PM再使用大爆炸）很有可能直接炸死对方四只PM。但随着全场攻击技能的伤害削弱，以及自爆和大爆炸移除了使对方物防减半的效果后，第五世代中的自爆和大爆炸的威力远远与第三世代简直是天壤之别，也很少再有人去青睐这两个技能了。

其实，自爆和大爆炸的削弱对游戏来说反而是个好事，尤其是在双打对战中，玩家不能再凭借无脑的爆炸战术轻松获胜，要想用好自爆和大爆炸，玩家就需要对双方剩余的HP进行精确的计算，从而判断出这次爆炸是亏本还是盈利，爆炸战术也更具技术含量。另外，自爆和大爆炸也是一个理想的送队友安全上场的手段，即便炸不死对方也无所谓。因为PM爆炸后它所在的位置会暂时处于空缺状态，而后续的PM要在回合结束后才会登场，在这段期间是不会受到对方攻击的。如果玩家能够成功的进行先手双爆炸，那么对方在本回合内即便

选好了要用的技能，实际也不会做出任何行动，相当于耗费了对方一回合的行动机会。

地震、平整土地、淤泥波动



地震在第三世代中曾经是双打对战中的王牌技能，同时这也促使了飞行系和浮游特性PM在双打对战中的流行，因为它们不但可以防住对方的地震，也不会被己方的地震所误伤，而蜻蜓龙这种不怕地震的地面系PM在当时显然是热门中的热门。但这一切都是过去式，如今的地震看起来只是一个很普通的全场攻击技能而已，它既不能享受到任何天气加成，也不能通过“误伤队友”的方式来发动相关特性。即便如此，地震在双打对战中的作用也不可低估，毕竟它是物攻手进行范围攻击的惟一手段，在敌全体攻击技能和全场攻击技能中，除了地震外再也找不出第二个高威力的物攻技能了。

平整土地是地震的弱化版，它的附加特效与冻结之风和电网相同，但因为“误伤队友”的问题，如果是为了制造速度差的话，用起来显然不如这两招方便。其实平整土地的副作用倒是可以被好强特性利用，当好强特性的PM被队友的平整土地降低1级速度后会提升2级物攻，看起来是一笔不错的买卖。但遗憾的是，拥有好强特性的PM，要么被地面系攻击所克制，要么干脆完全无视地面系攻击，实在不适合成为平整土地的“误伤对象”。即便像火爆猴这种PM能勉强承受住一次平整土地的攻击，却也因为学不会先制攻击技能的缘故，实在不敢用速度去换物攻。

双打专用特性

双打专用特性指的是那些在单打对战中完全没有效果或很难发挥出作用，但却在双打对战中却比较好用的特性。由于单打对战过于盛行的缘故，这些特性往往被我们习惯性的忽略掉，但在双打对战中，我们应该重新审视它们的价值。当然，这些特性在三打对战中也同样是有用，但三打对战的环节不属于本文的讨论范畴，我们就不再去分析了。

怒之穴

怒之穴特性在单打对战中实在派不上什么用场，在正常情况下如果被对方会心一击，那自己不死也是半残，即便升满了物攻也很难再有什么战斗力。但在双打对战中，我们可以利用低攻击力的队友去攻击怒之穴特性的PM，即便它承受了队友的会心一击也不会受到多大的伤害，这样就可以很好利用特性所带来的收益了。

必定会心一击的技能有山岚和冰之吐息，不过会这两招的PM攻击力都太高了，肯定不能去攻击怒之穴特性的PM。携带长葱的大葱鸭和携带幸运拳套的吉利蛋也有不错的会心加成，并且当它们使用乱突或往复拍打这类多次攻击技能时，触发会心一击的几率要比正常情况下高出许多。不过大葱鸭的物攻不算特别低，即便用乱突也会给怒之穴特性的PM造成一定的伤害，万一乱突打满5下的话很可能就帮倒忙了；吉利蛋则是几乎没有攻击能力的PM，它的会心一击既不会打伤队友，也不会给对方造成任何实质性伤害，完全是扮演一

个拉拉队员的角色。如果下个版本中能把幸运拳套改成对快乐蛋也有效的话就比较理想了，快乐蛋的低物攻不会打伤队友，但中规中矩的特攻能力还是可以打出一些伤害的。

治疗之心

治疗之心特性的效果是在回合结束时有30%几率解除队友的异常状态，相当于赠送给队友一个脱皮特性。所以这个特性的用法与脱皮特性也差不多，很适合搭配“睡眠+强化技能”的战术。拥有该特性的PM一共有吉利蛋、美丽花、快乐蛋、塔本奈和翻车鱼这5只，除了美丽花以外其他几只PM的耐久还算可以，不是很容易被对方迅速打死。

被治疗之心解除异常状态的PM，在使用强化技能的时候也可以考虑重点强化两防，这样的话在睡眠状态下就会更加安全，即便是治疗之心特性的PM被对方逼下场，自己也有慢慢强化起来的资本。如果再配合跟我来或愤怒之粉的话，还可以很好的保护自己的队友。

同伴守护

同伴守护特性能够使队友受到的伤害降低1/4，效果非常强大。不过拥有该特性的PM只有皮皮、胖丁、皮宝宝、宝宝丁和粉红蛋这5只，并且它们都是非完全进化的普通系PM，也就是说它们都可以携带进化辉石来强化两防。皮皮的优点是所学技能丰富，回复能力强而且有宇宙能量、变小这类技能来进一步强化耐久；胖丁的耐久和技能配置都要比皮皮差一点，也没有像样的防御强化技能，它的惟一优势可能在于HP种族值比较高，在使用许愿治疗队友的时候会有比较可观的回复量；至于皮宝宝、宝宝丁和粉红蛋这3只则是能力低下的第一形态，就没有什么使用价值了。

正义之心

正义之心特性在单打对战中也算有一点点用处，因为突袭是比较好用的恶系攻击技能，但在面对正义之心特性的PM时，对方就不敢用突袭了。而在双打对战中，这个特性主要也是配合恶系技能围攻来用的。围攻的每次攻击都可以发动一次正义之心的效果，在标准的WiFi双打对战中，玩家队伍中最多可以携带4只PM，也就是说围攻可以攻击4次，并使正义之心特性的PM提升4级物攻。

拥有正义之心特性的PM有风速狗、灾兽、卢卡里奥、艾雷特、科巴鲁昂、特拉奇昂、比里基昂和凯路迪欧。除了凯路迪欧以外，其他几只PM都有不错的物攻能力，能够很好的利用起“正义之心特性+围攻”这个战术。需要注意的是，围攻本身是无视属性相克的，即便像卢卡里奥和科巴鲁昂这种四倍抗恶的PM，被队友围攻的时候也不会减少任何伤害。而围攻的伤害则与围攻使用者的物攻等级以及参与围攻PM的物攻种族值有关，玩家在组队的时候一定要注意这一点，千万不要让围攻把自己的PM打成重伤。

心灵感应

心灵感应其实是一个被低估的特性，当玩家在使用冲浪、地震这些全场攻击技能的时候，如果队友是心灵感应特性，那就不用担心队友被误伤了。不过，目前游戏中的全场攻击技能还不算特别多，没有非要用心灵感应来防不可的技能，而且拥有心灵感应特性的PM基本都是超能系（除此之外还有第四世代的3只主题神兽），在组队的时候选择面有些窄。

www.dooland.com

口袋妖怪详尽分析

——未进化精灵专题（2）

文／月神兔兔 编／乌冬

这辑继续分析第一代的未进化精灵，将结合上辑皮皮单元的内容把只存在于未进化精灵中的特性同伴守护全都讲完，并且带来最热门的未进化精灵之一吉利蛋。虽然一共只选了五只精灵，但由于三合一磁怪和吉利蛋两个单元都提到了它们的第一形态，所以其实总共包括了七只精灵。

本文以《口袋妖怪 黑2·白2》为舞台，在普通精灵范围内进行分析（除吉利蛋单元的部分神兽战内容外）。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，并默认精灵为100级，默认个体值全满（除特别注明外）。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、隐石沙砾等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

胖丁（プリン/Jigglypuff）

编号：39 分类：气球口袋妖怪 身高：0.5m 重：5.5kg

进化流程

NO.174宝宝丁（ププリン/Igglybuff）
↓亲密度
NO.39胖丁（プリン/Jigglypuff）

只要盯着它圆滚滚的眼睛，它就会唱起令人心旷神怡的催眠曲。



能力方面

种族值

HP	115	物攻	45	物防	20
特攻	45	特防	25	速度	20

各项能力极限值

HP	434	物攻	207	物防	152
特攻	207	特防	163	速度	152

属性为普通，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗

效果一般：普通、飞行、毒、地面、岩石、虫、钢、火、水、草、电、超能、冰、龙、恶

无效果：鬼

特性

魅惑身躯（メロメロボディ/CuteCharm）：令使用接触攻击技能的异性对手有30%的机率陷入魅惑状态，排在队首时更容易遇到异性的野生精灵。

梦特性

同伴守护（フレンドガード/FriendGuard）：在场时使同伴受到的伤害减少1/4，三重战斗时效果可叠加。

升级技能一览

1:唱歌（うたう/Sing）
5:变圆（まるくなる/DefenseCurl）
9:拍打（はたく/Pound）
13:束缚（かなしばり/Disable）
17:轮唱（りんしょう/Round）
21:滚动（ころがる/Rollout）
25:往复拍打（おうふくビンタ/DoubleSlap）
29:睡眠（ねむる/Rest）
33:压制（のしかかり/BodySlam）
37:螺旋球（ジャイロボール/GyroBall）
41:惊醒拍打（めざましビンタ/Wake-UpSlap）
45:模仿（ものまね/Mimic）
49:高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
53:舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）

可以习得的技能机器

6	10	11	13	14	16
17	18	20	21	22	24
25	27	28	29	30	31
32	33	35	38	42	44
45	48	49	56	57	59
67	70	73	74	77	83
85	86	87	90	93	H4

遗传技能一览

灭亡之歌（ほろびのうた/PerishSong）
NO.131乘龙→NO.183玛利鼠→NO.174宝宝丁
礼物（プレゼント/Present）
NO.225圣诞企鹅→NO.183玛利鼠→NO.174宝宝丁
暗算（だましうち/FaintAttack）
NO.300玲珑猫→NO.174宝宝丁
许愿（ねがいごと/Wish）
NO.176飞翼兽→NO.174宝宝丁
假哭（うそなき/FakeTears）
NO.303钢嘴娃娃→NO.174宝宝丁
留存（とっておき/LastResort）
NO.176飞翼兽→NO.174宝宝丁
索要（ほしがる/Covet）
NO.300玲珑猫→NO.174宝宝丁
重力场（じゅうりょく/Gravity）
NO.35皮皮→NO.174宝宝丁
梦话（ねごと/SleepTalk）
NO.39胖丁定点教学→NO.174宝宝丁
诱惑（ゆうわく/Captivate）
NO.300玲珑猫→NO.174宝宝丁
惩罚（おしおき/Punishment）
NO.56猴怪→NO.303钢嘴娃娃→NO.174宝宝丁

定点教学一览

火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
鼾声（いびき/Snore）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
梦话（ねごと/SleepTalk）
治愈之铃（いやしのすず/HealBell）
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
帮手（てだすけ/HelpingHand）
换装（なりきり/RolePlay）
魔装反射（マジックコート/MagicCoat）

道具回收（リサイクル/Recycle）
打落（はたきおとす/KnockOff）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
强夺（よこどり/Snatch）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
飞跃（とびはねる/Bounce）
索要（ほしがる/Covet）
重力场（じゅうりょく/Gravity）
留存（とっておき/LastResort）
吸收拳（ドレインパンチ/DrainPunch）
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）

通过其他途径习得的技能

撒娇（あまえる/Charm）
进化前，宝宝丁Lv.1
天使之吻（てんしのキッス/Sweet Kiss）
进化前，宝宝丁Lv.13
模仿士（まねっこ/Copycat）
进化前，宝宝丁Lv.17
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
百万强踢（メガトンキック/MegaKick）
《绿宝石》定点教学
百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）
《绿宝石》定点教学
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学
地球投（ちきゅうなげ/SeismicToss）
《绿宝石》定点教学
噩梦（あくむ/Nightmare）
《口袋妖怪XD》定点教学
反击（カウンター/Counter）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
《心金・灵银》技能机器01
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
《心金・灵银》技能机器03
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
挠痒（くすぐる/Tickle）
爱知世博会配信

生蛋分组为妖精+妖精。公母比例：雄25%，雌75%。蛋孵化需要步数：2560

点评

胖丁是仅有的三只同伴守护特性精灵之一，利用特性在多元对战中掩护队友是它惟一的存在意义。只不过论综合耐久它明显处于皮皮的下风，甚至还比不上粉红蛋，所以同样打法选它的可能性相对较低。但由于拥有在三只精灵中血量最多和速度最慢的特点，又略有几招皮皮和粉红蛋都不会的技能，所以还是能打出一些独特配合的。再加上三重战斗中同伴守护的效果可以叠加，使它很可能会和皮皮同时上场，因此在对战场上的出镜率肯定不是0。这么看来还是有必要独立一个单元来分析一下的。大家可以结合上辑皮皮单元的内容来看。

技能剖析

守护/帮手/莽撞

这三招是三只同伴守护特性精灵共同的重要技能。守护使对方不敢轻易对它进行集中攻击，但攻击队友又会受同伴守护的影响而减少伤害，于是陷入两难的境地。尤其是三重战斗同时用两只同伴守护精灵时，对方对队友的伤害更是进一步减少到了7/16，威胁大幅降

低，而且同伴守护精灵自身也互相受另一只的影响而增强了抗打能力，防守效果非常好。帮手能先手为队友提升火力，帮助队友秒敌，既是它的主要进攻手段之一，也弥补了速度上的不足。莽撞在它血量所剩不多时将成为最有威胁的进攻手段，尤其是神秘空间下更是能与队友一起合击清敌。胖丁的速度种族值只有20，甚至低过了盖亚岩，在最终进化精灵中仅有壶壶龟慢过它（与火炭龟、铁骑虫和铁盘坚果同速），因此比皮皮更适合掩护神秘空间发动。在神秘空间下能在绝大多数低速精灵面前先手使用莽撞是它的一大优势，不仅能快过对方，更能快过队友，从而扩大了配合面（因为只有在队友之前使用莽撞才能达到合击目的）。

分担痛苦

分担痛苦是胖丁的特点技能之一，皮皮和粉红蛋都不会。这招能在自己血少时与对方平分血量，同时达到进攻与回血的目的。尤其是掩护神秘空间发动后如果自己血量所剩不多，便能先手与队友一起合击清敌，只要队友的火力足够猛，效果就能胜过莽撞，因为能在合击清敌的同时白赚回血量。

分担痛苦的另一个用法是当自己满血时给血量所剩不多的队友补充血量，随后再用自己下降后的血量去和对方平分。这种用法充分发挥了它最大血量较多的优势，能尽可能保住强攻精灵不被击倒。而且由于队友处于同伴守护特性保护之下，所以回复的这点血量的作用比通常还大1/4，充分发挥了特性优势。三重战斗同时用两只同伴守护精灵时效果更佳。

束缚

束缚也是胖丁的特点技能，皮皮和粉红蛋都不会。这招能封住对方用过的技能，对专爱系道具是绝杀。由于先手条件下使用能直接封杀对方当回合出招，因此比较适合用于神秘空间，这同时也体现了它速度够慢的优势。

灭亡之歌

灭亡之歌又是一招皮皮和粉红蛋都不会的特点技能，作用是使包括自己在内的全场精灵都进入死亡倒计时，三回



www.dooland.com

合后不换下场便都会阵亡。用得好的话足以影响战局。而同伴守护特性能尽量减少对方在灭亡之歌倒计时结束之前给我方带来的伤害，是它使用灭亡之歌的优势所在。

合理利用灭亡之歌的方法有以下几种：



1.在己方场上精灵的血量所剩无几，而对方场上精灵的血量基本全满的情况下使用灭亡之歌，然后继续正常战斗。由于己方精灵在倒计时结束之前被击倒的可能性较大，所以基本可以无视灭亡之歌的效果，而对方则不得不考虑换人。在神秘空间下先手使用效果更佳，因为更便于在被击倒前丢下灭亡之歌。

2.配合会蜻蜓点水或变压的队友使用灭亡之歌，因为队友能在进攻的同时解除倒计时，而对方则必须换人。

3.与隔音特性的精灵配合，使队友完全不受灭亡之歌的影响。三重战斗中配合两只隔音特性精灵效果更佳，因为对方受灭亡之歌影响的精灵增加到三只，而我方只有胖丁一只，非常划算。或者配合一只隔音特性精灵+一只会蜻蜓点水或变压的精灵也行。

4.与踩影子特性精灵配合，使对方无法依靠换人来解除倒计时。随后用守护等防御手段拖延时间，等待倒计时结束。同伴守护特性能为踩影子特性的队友减少伤害，使其更不容易被击倒。三重战斗时同时用两只同伴守护精灵能进一步减少踩影子特性队友受到的伤害，并且灭亡之歌即使站两边也能对全场精灵有效，正好配合必须站中间才对全场精灵有效的踩影子特性。

许愿

胖丁没有方便的回血技能，因此要回血的话要不用睡觉，要不只能用许愿。许愿的用法大致和上辑皮皮单元中介绍过的相同，就是在快没血的时候用，如果对方没攻击它就给它自己回血，如果将它击倒就给换上的队友回血。而与皮皮的区别在于胖丁的血量上限较大，能给队友回复更多的血量，所以也算是它的优势技能之一。此外还能用许愿后的下回合让队友用位置转换与胖丁换位的方法来给场上队友回血。三重战斗时也可直接



用战斗系统的换位来实现。不过为了一次回血要花去两次出手机会好像不怎么划算，还不如直接找只会治疗波动的精灵来配合。虽说换位也能利用联防来减少损失，但通常使用许愿后对方便会有所戒备。许愿不能与灭亡之歌共存。

假哭/虚张声势

利用同伴守护特性掩护队友释放神秘空间后，再用假哭或虚张声势提升队友的火力。假哭配合特攻队友，虚张声势配合物攻队友，都能发挥比帮手更好的效果。上辑皮皮单元也介绍过相同的内容，相比之下胖丁的优势在于速度更慢，能在绝大多数低速精灵面前先手使用这两招，因此配合面比皮皮更广。

光之壁/反射盾/晴空万里/求雨/重力场/神秘守护

这些都是皮皮也会的场地技能，由于耐久不如皮皮，所以通常情况下不如皮皮的好用，不过在神秘空间下先手使用或许会比皮皮更好。

强夺/治愈之铃/魔装反射/隐石沙砾/瓦割/打落/烧尽/冻结之风/剧毒/电磁波

剩下的一些皮皮也会的辅助技能由于上辑都讲过，且不是很重要，所以这里就不再重复了。大家可以参考上辑皮皮单元的相关内容。其中建议优先考虑强夺和治愈之铃。

毛球

（コンパン/Venonat）

编号：48 分类：昆虫口袋妖怪 身高：1.0m 重：30.0kg

许多小眼睛聚拢成了大眼睛，晚上会聚集在光下。

能力方面

种族值					
HP	60	物攻	55	物防	50
特攻	40	特防	55	速度	45

各项能力极限值					
HP	324	物攻	229	物防	218
特攻	196	特防	229	速度	207

属性为虫+毒，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、岩石、火、超能

效果一般：普通、地面、鬼、钢、水、电、冰、龙、恶

效果减半：毒、虫

效果1/4：格斗、草

特性

复眼（ふくがん/Compoundeyes）：使自身命中率提升30%，一击必杀技不受影响。排在队首时提高遇到携带道具精灵的机率。

有色眼镜（いろめがね/TintedLens）：技能效果不佳时威力翻倍。

梦特性

逃跑能手（にげあし/RunAway）：遇到野生精灵时必定可以逃跑。

升级技能一览

1:撞击（たいあたり/Tackle）

1:束缚（かなしばり/Disable）

1:识破（みやぶる/Foresight）

5:超音波（ちょうおんぱ/Supersonic）

11:念力（ねんりき/Confusion）
13:毒粉（どくのこな/PoisonPowder）
17:吸血（きゅうけつ/LeechLife）
23:麻痹粉（しびれごな/StunSpore）



25:精神光线（サイケこうせん/Psybeam）
29:催眠粉（ねむりごな/SleepPowder）
35:信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
37:思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
41:剧毒之牙（どくどくのキバ/PoisonFang）
47:精神干扰（サイコキネシス/Psychic）

可以习得的技能机器

6	9	10	11	17	21
22	27	29	32	36	42
44	45	46	48	70	76
87	90				

遗传技能一览

接力棒（バトンタッチ/BatonPass）
NO.291忍者蝉→NO.48毛球
噪音（いやなおと/Screech）
NO.291忍者蝉→NO.48毛球
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
NO.46派拉斯→NO.48毛球
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
NO.48毛球→NO.48毛球
高速移动（こうそくいどう/Agility）
NO.123飞天螳螂→NO.48毛球
朝阳（あさのひざし/MorningSun）
NO.267狩猎凤蝶→NO.48毛球
毒菱（どくびし/ToxicSpikes）
NO.15大针蜂→NO.48毛球
虫蛀（むしくい/BugBite）
NO.291忍者蝉→NO.48毛球
秘密力量（ひみつのちから/SecretPower）
NO.48毛球《心金・灵银》技能机器43→NO.48毛球
特性交换（スキルスワップ/SkillSwap）
NO.48毛球定点教学→NO.48毛球
愤怒之粉（いかりのこな/RagePowder）
NO.46派拉斯→NO.48毛球

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
特性交换（スキルスワップ/SkillSwap）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
虫蛀（むしくい/BugBite）

通过其他途径习得的技能

流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
精神回复（リフレッシュ/Refresh）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
吐丝（いとをはく/StringShot）
《心金・灵银》定点教学
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为昆虫+昆虫。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

毛球是末入蛾的进化前形态，装上进化辉石并把努力值全加给耐久后，耐久能力能达到较高水平，超过末入蛾，但进攻火力很弱。它最大的特点是拥有末入蛾所不具备的复眼特性，能把催眠粉的命中率提高到97%，是继巴大蝴之后又一只催眠命中率非常接近100%的精灵。再加上它外形与巴大蝴相似，所以比起末入蛾，倒更像是巴大蝴的亲戚。

技能剖析

催眠粉

毛球和巴大蝴一样都拥有命中率高达97%的复眼催眠粉。不同的是，拥有蝶之舞的巴大蝴属于中高速催眠，耐久较差，而装进化辉石的毛球则是耐久型低速催眠，而且属性弱点不大。但是就耐久而言它与会蘑菇孢子的球桶菇相比仍然有一定的差距，而且自身进攻火力很差，在催眠回合数减少的第五代中要想依靠自身实力攻陷对方几乎不可能。因此最好要找一些其他高命中催眠精灵不具备的优势辅助技能来搭配，才能体现它的特点。

接力/影分身

毛球的特点在于较高耐久的低速催眠，而催眠的意义必须体现在催眠期间有所作为。毛球的进攻能力很差，加上努力值全分给耐久的话就更加没有威力了，因此不指望催眠期间用攻击技能击倒对方。于是接着能想到的便是利用对方被催眠的时机使用影分身，把自己置于不败之地。至于后续手段，当然用剧毒打消耗是一种方法，但遇到免疫剧毒的精灵就没辙了。更有效的方法是使



用接力把影分身的强化效果交给队友，让队友来控场，这样甚至有可能奠定胜局（当然是要允许影分身的规则下）。如果觉得直接用它强化不保险（因为没有方便的回血技能），也可用于长接力队，由队友强化过耐久之后再接给它一边催眠一边强化回避率。

毛球是超高命中催眠精灵中除图图犬外惟一会接力的精灵，而图图犬的耐久又很低，不适合这种打法，因此高命中催眠配接力影分身的打法是毛球的专利。也只有用接力才能使毛球的复眼催眠具有威慑力，使对方每多睡一回合都会变得更被动。

睡眠

回血技能是消耗打法的保障，在道具要装进化辉石而不能装剩饭的条件下，回血技能显得尤为重要。可惜它好不容易有方便的回血技能朝阳，却不能与接力棒共存，于是只能退而求其次用睡眠了。

替身

替身首先是能配合催眠粉，在无催眠条款的规则下如果对方换人，便能在替身的保护下继续催眠。其次是能配合影分身，在几次影分身后使用替身，形成双保险，使对方即使有幸击中也难以造成致命伤。还有就是能配合接力，有希望在使用影分身后把替身也一起接力给队友。但如果用睡眠回血的话好像就没技能格装这招了。

毒菱

毛球还是超高命中催眠精灵中除图图犬外惟一会毒菱的精灵，于是趁对方被催眠期间释放毒菱造福队友成了它的另一项特点。在复眼催眠的掩护下很容易放满两次毒菱。

麻痹粉

虽然复眼催眠仍然略微不及蘑菇孢子，但同时能使用命中高达97%且对地面系有效的复眼麻痹粉是毛球的优势所在。主要用于有催眠条款的规则，在对方被催眠并换人后对被换上的精灵继续骚扰，麻痹效果配合影分身强化也不错。只是技能格太紧张，未必能给它腾出位置，最多用于偶尔变招。反倒是作为毒菱打法的补充手段用到的可能性更高。

虚张声势

虚张声势又是一种骚扰手段，同样受特性恩惠使命中率达到了100%。比麻痹粉的好处在于不与催眠粉重叠，催眠对方后无论对方是否换人都能用。缺点是对方换人便能解除状态。适合配合影分身和替身，但同样有技能格不够的问题。



三合一磁怪（レアコイル/Magneton）

编号：82　分类：磁铁口袋妖怪　身高：1.0m　重：60.0kg

连接三只小磁怪发出的强力电磁波能将周围的水分蒸干。



属性为电+钢，受到的攻击效果如下

效果4倍：地面
效果2倍：格斗、火
效果一般：水
效果减半：普通、岩石、虫、鬼、草、电、超能、冰、龙、恶
效果1/4：飞行、钢
无效果：毒

进化流程

NO.81小磁怪（コイル/Magnemite）
↓LV30
NO.82三合一磁怪（レアコイル/Magneton）

能力方面

种族值					
HP	50	物攻	60	物防	95
特攻	120	特防	70	速度	70

各项能力极限值					
HP	304	物攻	240	物防	317
特攻	372	特防	262	速度	262

特性

磁力（じりょく/MagnetPull）：在场时使钢系精灵无法逃跑和交换，排在队首时更容易遇到钢系精灵。

坚硬（がんじょう/Sturdy）：满血被一击秒杀时必定留下1点血量，免疫所有一击必杀技能。

梦特性

分析（アナライズ/Analytic）：全场最后行动时使技能伤害提升30%。

升级技能一览

1:三角攻击（トライアタック/TriAttack）
1:撞击（たいあたり/Tackle）
1:电磁震荡（でんきショック/ThunderShock）
1:超音波（ちょうおんぱ/Supersonic）
1:音速波（ソニックブーム/SonicBoom）
4:超音波（ちょうおんぱ/Supersonic）
7:电磁震荡（でんきショック/ThunderShock）
11:音速波（ソニックブーム/SonicBoom）
15:电磁波（でんじは/ThunderWave）
18:磁铁炸弹（マグネットボム/MagnetBomb）
21:电火花（スパーク/Spark）
25:镜面射击（ミラーショット/MirrorShot）
29:金属音（きんぞくおん/MetalSound）
34:电能球（エレキボール/ElectroBall）
39:光栅加农炮（ラスターカノン/FlashCannon）
45:噪音（いやなおと/Screech）
51:放电（ほうでん/Discharge）
56:锁定（ロックオン/Lock-On）
62:电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）
67:螺旋球（ジャイロボール/GyroBall）
73:电磁炮（でんじほう/ZapCannon）

可以习得的技能机器

6	10	11	15	16	17
18	21	24	25	27	32
33	42	44	48	57	64
68	70	72	73	74	77
87	90	91	93		

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
魔装反射（マジックコート/MagicCoat）
道具回收（リサイクル/Recycle）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
铁壁（てっぺき/IronDefense）
重力场（じゅうりょく/Gravity）
电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）
电网（エレキネット/Electroweb）

通过其他途径习得的技能

滚动（ころがる/Rollout）
《心金・灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
精神回复（リフレッシュ/Refresh）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）

www.docland.com

《绿宝石》定点教学
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金·灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金·灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金·灵银》技能机器58
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金·灵银》技能机器83

生蛋分组为矿物+矿物。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：5120

点评

三合一磁怪的血量和两防的种族值都各比进化后的UFO磁怪低20，与上辑分析的妙蛙草和妙蛙花的差距是一样的，也就是说装上进化辉石之后它的耐久能略胜过UFO磁怪，但算上道具之差就差不了多少了。虽然耐久上只能算是打平，但速度种族值却比进化后高10，并且特攻也只比进化后低10，使它的整体实力与UFO磁怪不相上下，可以看作是UFO磁怪偏重速度的形态，扩大了速度调整的幅度。对磁力特性来说，能利用更快的速度控制更多的钢系精灵是三合一磁怪的明显优势。而需要后手才有效的分析特性则完全是进化后的专利。

推荐用法

单打

进化辉石磁力型

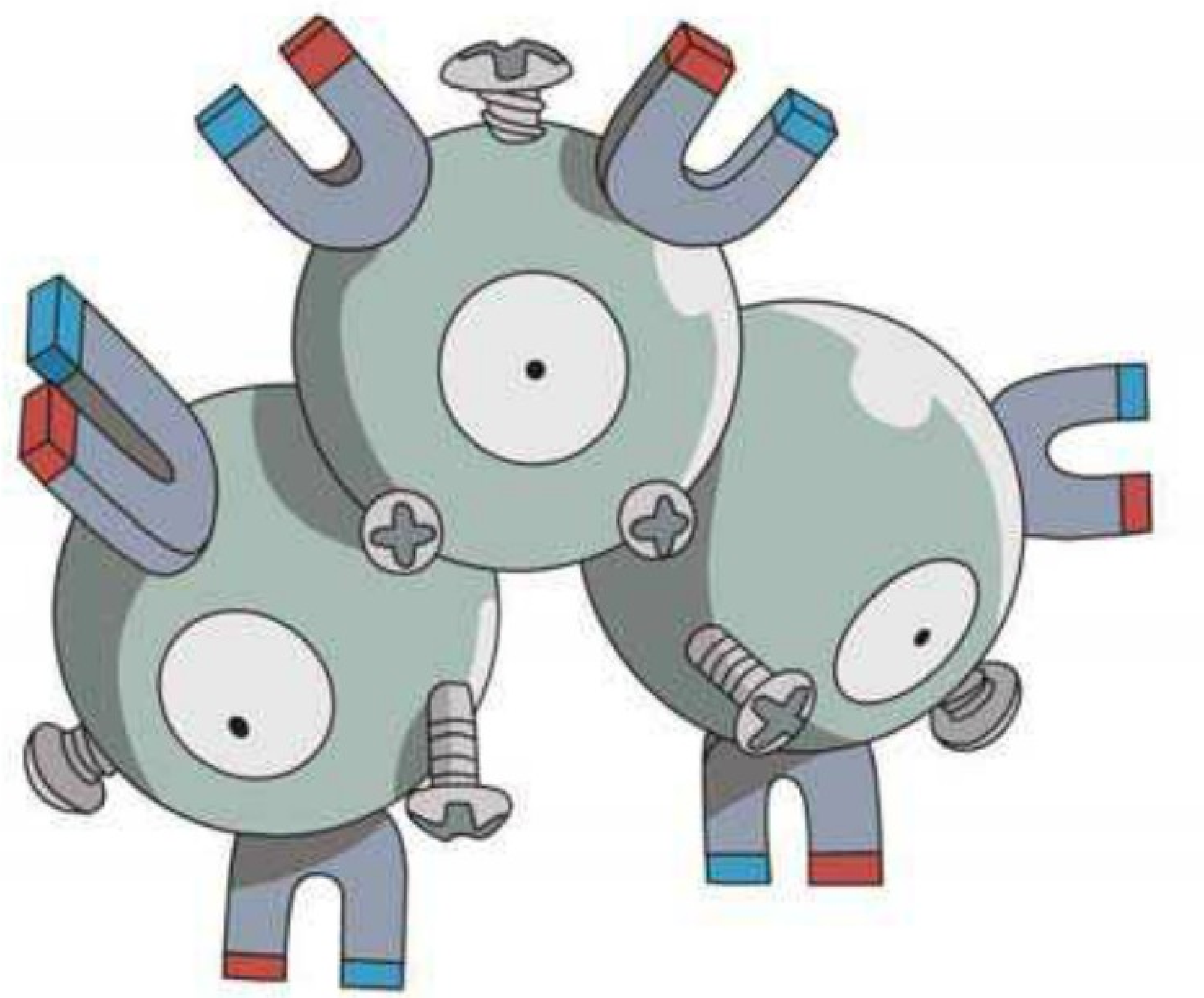
十万伏特+觉醒力量+电磁浮游+光栅加农炮

利用磁力特性捕获钢系精灵，确保将对方击倒的打法，能为队友扫清钢系盾牌的障碍，破坏对方的联防体系。配招要考虑尽可能多地控制钢系精灵，因此选一招克制钢系的觉醒力量显得非常重要。从打击面考虑推荐选择觉醒火，但用觉醒火达不到极限速度，若需要极限速度就只能用觉醒地了（觉醒格斗也达不到极限速度）。另一招重要的技能电磁浮游能保护它不被地面系技能秒杀，使它不至于在干掉对方之前先被对方干掉。本系主攻技能十万伏特能对大部分钢系精灵造成等倍或以上的伤害，抗电的钢系精灵则要交给觉醒力量克制。由于本系十万伏特的等倍威力大过觉醒力量翻倍的威力，因此效果仅相差一倍时并不需要用觉醒力量。另外再装一招本系光栅加农炮扩充打击面，顺便增强对岩石系和冰系精灵的克制。

三合一磁怪的速度种族值为70，比进化后的UFO磁怪高10，这个优势既使它能在更多被它克制的钢系精灵面前先手秒敌，又使它能在更多拥有地面系攻击技能的钢系精灵面前先手使用电磁浮游，扩大了它对钢系精灵的控制面。其中比较明显的是超过了速度种族值65的铁甲螳螂，于是便能保证在铁甲螳螂用蜻蜓点水脱身之前用觉醒火将它秒掉了。面对重钢蟹时，由于三合一磁怪与其同速，又因为重钢蟹很少会把速度加到极限，所以先手使用电磁浮游防住其地震的可能性很大。还有就是面对进化后的UFO磁怪时，速度稍快的三合一磁怪自然也占得优势。

接下来做个简单计算，如果把三合一磁怪的努力值加成极限特攻满速度，那么速度为239，特攻为372。如果UFO磁怪想要达到这个速度的话就必须把努力值加成极限速度满特攻，于是速度达到240，特攻则为359。在速度几乎相等的情况下特攻相差13，显然是三合一磁怪比较划算。而如果把三合一磁怪的速

度加到极限，那么UFO磁怪无论如何调整努力值也无法达到，自然就更不谈了。由此可见，重视速度的情况下肯定是三合一磁怪更有优势。



三合一磁怪比UFO磁怪的劣势除了特攻以外还在于道具固定，无法装气球来牵制地面系精灵。于是对付地面系就只能依靠电磁浮游了。若在被电系克制的非钢系精灵面前上场，那么对方换地面系精灵上来的可能性很大，此时可先读使用电磁浮游，就能与地面系精灵正面对抗了。三合一磁怪的抗性强大，仅有地格火水四个属性能对它造成等倍或以上的伤害，于是只要封住了地面系技能，那么对方将很可能对它无从下手。特别是常用精灵钢钻鼹鼠，本来换上来是专克三合一磁怪的，但一旦被用了电磁浮游情况就会完全颠倒，反而对三合一磁怪无从下手，而且还换不下去。

进化辉石联防型

十万伏特+光之壁/反射盾/电磁波/变压/光栅加农炮/觉醒力量

三合一磁怪拥有13个抗性，与浮游多塔克并列为抗性最多的精灵，非常适合联防。因此除了针对钢系精灵的配招以外，也能装一些适合联防的技能。比如在联防上场后使用双墙，若对方换上了克制它的精灵就立刻换下去，利用双墙的辅助效果使队友占据主动。也可以用电磁波骚扰或用变压视对方换上的精灵而选择克制的队友，但会被对方免疫电系的精灵化解。

弱点方面，由于只有格地火水4种属性能打得动它（其中3种属性克它），而且又是4种常用属性，所以吸引这些属性的可能性非常大，很容易有针对性地联防。比如面对特攻精灵时很可能遭到火系或水系技能的攻击，因此可以与引火吸水特性的精灵配合。面对物攻精灵时则极有可能遭到格斗系和地面系的攻击，可用浮游鬼系来联防。

由于联防上场自然会受到伤害，所以坚硬特性并不好用，分析特性又不及UFO磁怪，因此特性还是建议用磁力，即使配招偏重联防也多少能控制一部分钢系精灵。

专爱围巾坚硬型

十万伏特+变压+光栅加农炮+觉醒力量/闪电

装专爱围巾速攻的打法，能获得进化后的UFO磁怪所达不到的速度。三合一磁怪的速度种族值为70，50级对战时极限速度正好超越130族的精灵（100级

对战则正好无法超越），可用来对付一些高速精灵。即使努力值加极限特攻满速度，速度也能超过110族的精灵，虽然这个速度UFO磁怪同样能达到，但同样速度的情况下三合一磁怪的特攻将会更高（上文已作说明）。虽然不装进化辉石会使耐久差距明显，但这正好也发挥了坚硬特性的作用。技能装两招本系主攻，再装一招能无视专爱副作用的变压一击脱离。觉醒力量可选草或水，先读对方换地面系精灵联防时用。

专爱围巾磁力型

十万伏特+变压+觉醒力量+光栅加农炮

专爱围巾打法在对高速精灵出其不意的同时也可利用提升后的速度配合磁力特性捕捉更多的钢系精灵。钢系精灵在它面前无法换人联防，使专爱围巾的副作用减轻，选一招就能一直打到对方倒下。装专爱围巾后速度能超过钢系最快的铁壳蚁，但铁壳蚁本身就对它无解，与专爱围巾无关。真正要针对的其实是卢卡里奥、钢钻鼹鼠、炎钢兽这几只原本能先手秒掉三合一磁怪的精灵。虽然即使装专爱围巾满血对拼也未必能打得过它们，但是等到它们的血量消耗到一定程度，能用三合一磁怪一击击倒的时候再换它上来捕获，就能切实地解决掉对方了。而且它还能在捕获住对方后先用变压一击脱离来耗掉对方的血量（对钢钻鼹鼠无效），并且使对方只能打中换上场联防的队友，于是当再次成功捕获时就能先手消灭对方了。更绝的方法是给一只盾牌精灵装上脱出按钮，在用变压先手一击脱离之后换上这只盾牌精灵联防，随后脱出按钮发动，再把三合一磁怪请回场上便能瞬间完成猎杀，使对方无法逃出升天。觉醒力量可在克制钢系的火系和地面系中选择，其中只有觉醒地能达到极限速度。

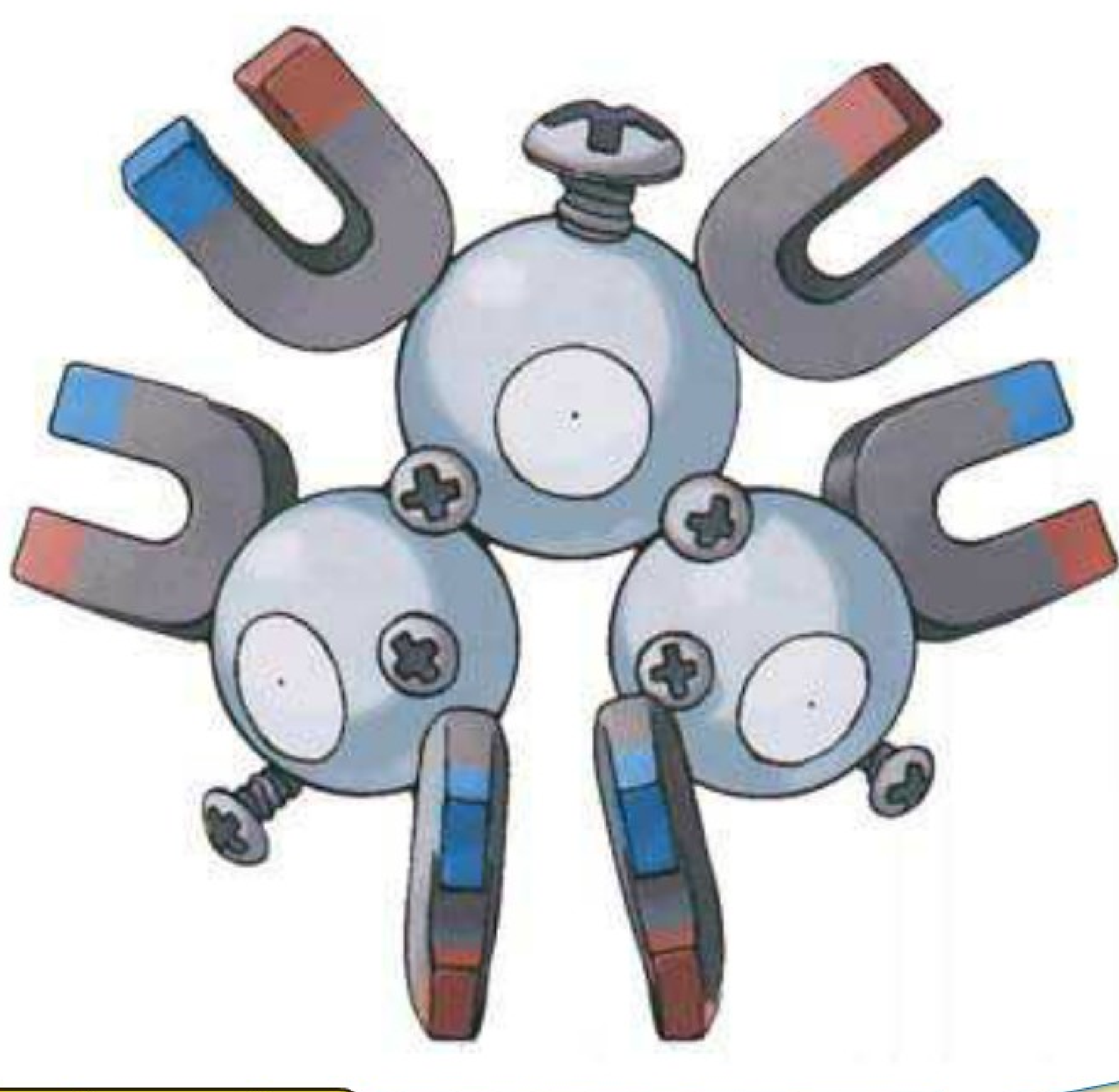
1级小磁怪型

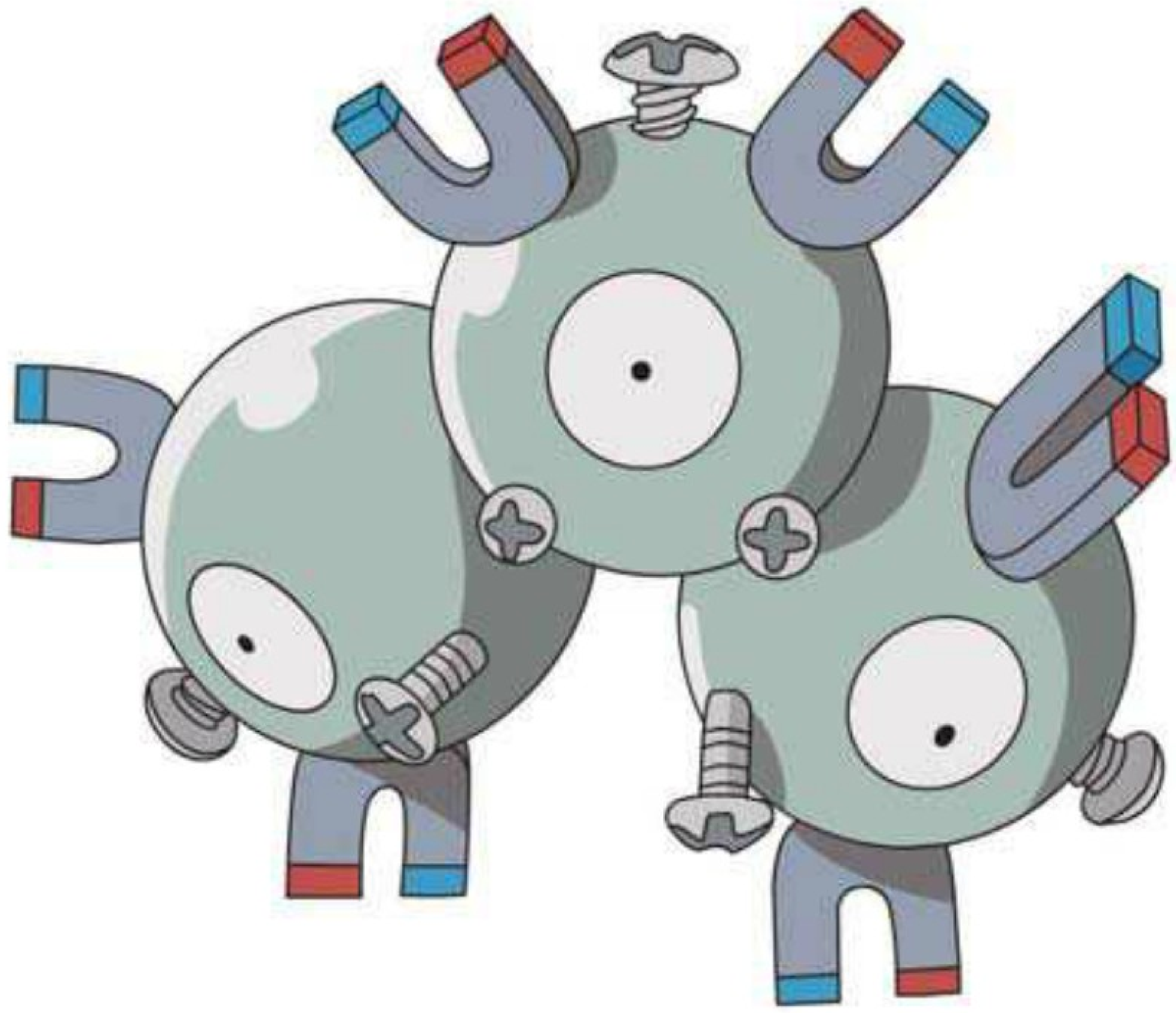
剧毒+道具回收+虚张声势/守护/魔装反射

磁怪一家个个是宝，除了三合一磁怪和UFO磁怪各有所长外，就连第一形态的小磁怪也拥有独特的打法。

使用1级坚硬特性小磁怪，并装上能回复20点血量的道具果汁（きのみジュース），由于最大血量只有11点，因此在发动坚硬被打成1滴血之后便能立刻将血量回满重新发动特性。也就是说起码能扛住两次攻击。可利用这一特点首回合先对对方使用剧毒，被对方攻击后果汁消耗血量回满，第二回合再次被打成一滴血之后再用道具回收，回收到的果汁即时发动，于是血量再次回满，如此循环，对方光靠攻击技能无法将它击倒，而剧毒的作用将会使对方倒下。配合沙暴队效果更佳。

如果对方换上了既能免疫剧毒又能免疫沙暴的精灵，那么就要用到第二招





骚扰技能虚张声势了。用法大致相同，只要混乱奏效一次，就能让小磁怪在不受攻击的情况下收回果汁，回到最佳状态，从而创造出再次使用虚张声势的机会。虽然虚张声势会增强对方的物攻，但攻击坚硬特性的小磁怪却并没有区别，只是虚张声势的命中率略有些不稳定。而对方换人便能解除混乱的问题可通过配合队友的隐石沙砾来解决。

剩下的技能格可选择用守护配合剧毒消耗，与道具回收间隔使用以缓解PP上的压力。也能用魔装反射对付一些能破解这种战术的骚扰类技能，比如寄生种子、鬼火、挑拨等。特别是挑拨，成功反弹一次之后对方将不能再用，但对先读要求很高，一旦出错就会造成战术失败。

磁怪一家是坚硬特性精灵中惟一能学会技能道具回收的精灵，并且其中只有第一形态的小磁怪拥有1级，因此这种打法完全是它的专利。钢系属性还使它不怕中毒不怕沙暴，略微减少了一些战术被破的可能性。不过这毕竟还是一种很被动的打法，娱乐性大于实用性。

轮转

常规型

十万伏特/光栅加农炮/变压/电磁浮游/光之壁/反射盾/睡眠/替身

三合一磁怪是抗性最多的精灵，很容易组成高效的三角联防，飞行系、水系、浮游鬼系都是它的好搭档。只要联防堡垒搭建得好，对方打出的技能被它抵抗的可能性就极高。而且轮转中更便于用电磁浮游消除地面系弱点，使它持续作战的能力更强。努力值加极限特攻满血，攻防能力都很不错。进攻方面可在两种本系技能中选一到两招，防守方面除了电磁浮游以外还能用睡眠回血或释放双墙。替身也是不错的选择，因为很容易抵抗对方攻击，所以对方一招之内打不掉替身的可能性很大，留住替身不仅能抵抗骚扰攻击，还能在万一被克制它的属性打中时救它一命，形成双保险。

重力场型

重力场+电磁炮+闪电/觉醒地/变压/光之壁/反射盾/睡眠

释放重力场后用电磁炮强攻的打法，既有强大的进攻火力又能骚扰，

即使对方足以挡住电磁炮的进攻，被麻痹后也未必能顶住下一次攻击，很有希望突破对方的防守。除电磁炮之外，闪电和觉醒地也能配合重力效果。此外还能给队友装一些能利用重力的技能来配合。

多元对战

常规型

放电/电网/十万伏特/闪电/光栅加农炮/觉醒力量/守护/电磁浮游

三合一磁怪的速度虽然比UFO磁怪略高，可是仅仅70的种族值还是不足以在多元对战中配合队友速攻。但由于抗性丰富，弱点又明显，使它较容易判断对方的进攻方向。先读对方集中攻击它时可用守护化解，因此不太会毫无作为。还能给队友也装上守护，先读对方攻击队友时同样也能用守护化解，同时还能让它用范围攻击的放电来配合，很容易造成麻痹效果，于是下回合就很可能获得先手优势。此外也可利用队友创造的先手场地来提升速度。

专爱围巾型

放电/十万伏特/闪电/变压/光栅加农炮/觉醒力量

装专爱围巾与队友一起速攻，能达到UFO磁怪无法企及的速度。50级对战时极限速度能超过130族的精灵。防守方面可利用坚硬特性使它至少能挡住一次攻击。配合免疫电系的精灵时可用范围攻击的放电，配合雨天队可用闪电。钢系属性能配合队友的淤泥波动也是它的特点之一。不过总体来说不如其他高速电系精灵好用。

铁甲暴龙

（サイドン/Rhydon）

编号：112 分类：钻头口袋妖怪 身高：1.9m 重：120.0kg

能用后足直立，解放了前足使智能变得发达，但还是很健忘。



进化流程

NO.111铁甲犀牛（サイホーン/Rhyhorn）
↓LV42
NO.112铁甲暴龙（サイドン/Rhydon）

属性为地面+岩石，受到的攻击效果如下

效果4倍：水、草
效果2倍：格斗、地面、钢、冰
效果一般：虫、鬼、超能、龙、恶
效果减半：普通、飞行、岩石、火
效果1/4：毒
无效果：电

能力方面

种族值

HP	105	物攻	130	物防	120
特攻	45	特防	45	速度	40

各项能力极限值

HP	414	物攻	394	物防	372
特攻	207	特防	207	速度	196

梦特性

舍身（すてみ/Reckless）：使拥有反作用力伤害的技能提升20%的威力

特性

避雷针（ひらいしん/Lightningrod）：将范围内双方的单体电系技能全都吸引到自己身上，使地面系以外的精灵受电系攻击时免受伤害，并且特攻提升一阶，地面系精灵则不提升特攻。

石头脑袋（いしあたま/RockHead）：不会受到技能反作用力造成的伤害。

升级技能一览

1:角突（つのでつく/HornAttack）
1:摇尾巴（しっぽをふる/TailWhip）
1:践踏（ふみつけ/Stomp）
1:乱突（みだれづき/FuryAttack）
9:践踏（ふみつけ/Stomp）
12:乱突（みだれづき/FuryAttack）
19:恐惧颜（こわいかお/ScaryFace）
23:岩石爆破（ロックブラスト/RockBlast）
30:平整土地（じならし/Bulldoze）
34:循序渐进（なしくずし/ChipAway）
41:突进（とっしん/TakeDown）
42:臂锤（アームハンマー/HammerArm）
47:飞钻（ドリルライナー/DrillRun）
56:岩石飞刃（ストーンエッジ/StoneEdge）
62:地震（じしん/Earthquake）
71:尖角钻（つのドリル/HornDrill）
77:百万角击（メガホーン/Megahorn）



可以习得的技能机器

5	6	10	11	13	14
15	17	18	21	23	24
25	26	27	28	31	32
35	37	38	39	42	44
45	46	48	52	56	59
65	66	68	69	71	75
78	80	82	84	87	90
94	H1	H3	H4		

遗传技能一览

咬碎（かみくだく/Crunch）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛
起死回生（きしかいせい/Reversal）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛
反击（カウンター/Counter）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛
震级变化（マグニチュード/Magnitude）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛
诅咒（のろい/Curse）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛
破碎之爪（ブレイククロー/CrushClaw）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛
潜龙（ドラゴンダイブ/DragonRush）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛
冰之牙（こおりのキバ/IceFang）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛
炎之牙（ほのおのキバ/FireFang）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛
雷之牙（かみなりのキバ/ThunderFang）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛
火箭头突（ロケットずつき/SkullBash）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛
攀岩（ロッククライム/RockClimb）
NO.235图图犬→NO.111铁甲犀牛

定点教学一览

火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
鼾声（いびき/Snore）
怨恨（うらみ/Spite）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
激鳞（げきりん/Outrage）
梦话（ねごと/SleepTalk）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
吵闹（さわぐ/Uproar）
蛮力（ばかぢから/Superpower）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
挡路（とおせんぼう/Block）
水尾巴（アクアテール/AquaTail）
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）
飞钻（ドリルライナー/DrillRun）

通过其他途径习得的技能

舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
梦世界PDW、《绿宝石》定点教学
滚动（ころがる/Rollout）
《心金・灵银》定点教学
连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
原始力量（げんしのちから/Ancientpower）
《心金・灵银》定点教学
百万强踢（メガトンキック/MegaKick）
《绿宝石》定点教学
百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）
《绿宝石》定点教学
帮手（てだすけ/HelpingHand）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学
地球投（ちきゅうなげ/SeismicToss）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
《心金・灵银》技能机器01
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）
《心金・灵银》技能机器72
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
漩涡（うずしお/Whirlpool）
《心金・灵银》秘传技能05

生蛋分组为怪兽+陆上。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

铁甲暴龙是装进化辉石后实际能力值总和最高的精灵之一，血量和两防种族值都只比进化后的战车暴龙低10，尤其是物防原本就很高，低10点简直微不足道，装进化辉石后耐久将大幅超越战车暴龙，且即使不加物防努力值也天生具有做物防盾的资本。其他能力方面，

速度与战车暴龙相等，物攻种族值也只低了10点，而且极限394的物攻已经足够算是一流物攻手了。光从数值上看，整体能力明显超过战车暴龙。

但进一步比较可以发现，战车暴龙拥有铁甲暴龙所不具备的强大特性坚岩，能大幅减轻属性被克时的伤害，这一优势足以拉回属性被克时的耐久差距，甚至还比铁甲暴龙略有优势。而相比之下铁甲暴龙的特性石头脑袋和舍身几乎都没什么用。再从属性弱点上来看，它们的弱点非常多，而且大多是常用属性，还有两个四倍大弱点，很难指望对方无招克它。也就是说正常交火的情况下坚岩特性的利用率相当的高，在场持续火拼的能力肯定比不过战车暴龙。而在控场秒敌方面，由于战车暴龙的物攻略高，且还有道具提升物攻的优势，所以仍然没有铁甲暴龙登场的余地。要想发挥铁甲暴龙的优势惟有用不被对方克制的属性挡住对方的攻击，也就是说要更多地利用联防，并且减少火拼。

推荐用法

单打

联防型

地震+岩石飞刃/岩石爆破/岩崩+尖角钻/龙尾/挡路/替身/隐石沙砾

把努力值加成极限物攻满血（或者补一些特防），并且装上进化辉石，不仅物攻能达到394之高，还具有可怕的耐久。物防努力值即使不加也拥有强力物防盾的水准，即使等倍伤害也对它构不成威胁，且特防也有较高的水准。也就是说它的联防对象既可以是所有不克它的物攻属性，也可以是所有被它抵抗的



特攻属性，用于沙暴队时甚至还能联防等倍的特攻技能，联防范围极广。这些都是它相比战车暴龙的优势所在。

虽说被攻击到弱点的情况下不如战车暴龙，但也绝不是只要对方有技能克制它就能与它对抗的，一般的物攻精灵用地震、蛮力、冷冻拳等技能，只要没有本系加成就无法对它造成致命伤。比如在联防化石翼龙的进攻而上场之后，即使对方装有地震也不可能战胜铁甲暴龙，于是只能换下。由于联防时的伤害低于战车暴龙，因此这种情况也是铁甲暴龙占优。

由此可见铁甲暴龙拥有很强的逼对方换人的能力，可围绕这一特点进行配招。龙尾能在先读对方换人时使用，使对方无法如期换上克制铁甲暴龙的精灵，并且白打对方一下。替身则能在对方换人后形成保护，即使被换上的精灵能先手秒杀它，也能在替身的保护下至少做一次有选择性的攻击，而这次攻击对对方来说可能会是致命的。一击必杀尖角钻能在一定程度上无视抗性，只要对方换上的不是鬼系或坚硬特性精灵，就都有同等的效果，使对方很难联防。隐石沙砾能给对方的换人带来压力，很

适合联防打法，第一次逼对方下场仅是创造释放隐石沙砾的机会，之后反复联防才是发挥其作用的关键。还有一招挡路是龙尾的变招，如果对方先读你用龙尾而故意不把物攻精灵换下场，那么反其道而行之用挡路就能使它再也无法换下场，只能等着被虐，具有很强的牵制作用。可在以上这些技能中选用两招，剩下的技能格装两招本系技能主攻。地面系技能用地震无疑，岩石系技能则可在大威力的岩石飞刃、效果稍稳定一些的岩崩、以及能破精神衣带和坚硬特性的分段攻击岩石爆破中选择（下文都以岩石飞刃为例）。



重视打击面

地震+岩石飞刃+水尾巴/火焰拳/冷冻拳/蛮力/咬碎/百万角击/舍身一击/龙尾

重视打击面的配招，能应对各种属性盾牌。比如火焰拳能对付浮游多塔克，冷冻拳能对付蝠蝎，咬碎和百万角击能对付由库西，水尾巴能对付地面系物防盾，蛮力能对付装气球的钢系盾牌。其实实战中即使对方拥有能先手秒杀铁甲暴龙的精灵也未必会派它们出来联防，因为这些精灵的耐久不一定高，未必能顶住铁甲暴龙的攻击，因此对方派一些属性盾牌来联防的可能性反而相对较高。备一两招补充打击面的技能，也许能正好克制对方的弱点。铁甲暴龙能学会的攻击技能属性非常丰富，很少有精灵能保证不被它克。此外舍身一击是惟一能发挥特性石头脑袋和舍身效果的技能（更差的突进不算），但因为没有克制面，所以基本不作考虑。

纯物防盾型

隐石沙砾+龙尾/吼叫+尖角钻/地震/岩石飞刃/挡路

把努力值全加给耐久做纯物防盾，装进化辉石后物防极限能达到558，血量414，甚至超过了物防能力最强的雷吉洛克，成了算道具情况下的物防第一。不克它的物攻技能对它的伤害微乎其微，能更多次地上场抵御物攻技能，并且即使一不小心被克制自己的物攻技能打到也不会造成致命伤。物攻努力值即使不加也能达到296，至少对被地面和岩石克制的精灵仍具有致命的杀伤力。不过既然用的是纯物防打法，配招还是应该以辅助技能为主，隐石沙砾配合龙尾的效果非常出众。考虑到龙尾无法把替身的精灵赶下场，所以若要担当防替身接力重任的话，选吼叫也未尝不可。允许一击必杀的规则下用尖角钻能弥补调低的物攻，成为最强的进攻手段。用于沙暴队效果更佳。

铁甲暴龙的纯物防盾打法仍然适合高机动的换人联防，不适合留场消耗，

因为留场消耗势必要顶住弱点属性，那样还不如战车暴龙好用。

替身型

替身+气合拳/地震/岩石飞刃/报复/莽撞

其实替身已经在上文的“联防型”中提到过了，这里再单列出一种以替身为主体的配招。

在奈何不了自己的精灵面前联防上场，趁着对方换人的机会使用替身，然后在替身的保护下做一次有选择性的进攻，争取给对手造成致命伤。攻击技能除了两招本系的以外，另一招比较抢眼的便是经常被用来搭配替身的气合拳。不过气合拳的威力与本系地震相同，打击面上也有所重复，所以并不能给它的进攻能力带来质变。报复能在替身的保护下接下对方攻击后手出招，使威力翻倍，能克制上场联防的鬼系和超能系精灵（尤其是浮游特性的），无论对气合拳还是地震都能起到不错的补充打击面的效果。最后还有一招莽撞也能配合替身效果，但仅一次联防加一次替身的耗血量恐怕还远不能达到使用莽撞的要求，可在反复联防之后，等它血量差不多快耗完了再用。

轮转

剑舞型

剑舞+地震/岩石飞刃/循序渐进/睡眠

轮转中对方无法有针对性地攻击它的弱点，这就给它带来了更多发挥优势的机会。被等倍或抵抗的属性打中则优于战车暴龙，被击中弱点则比战车暴龙略差，总体来说持久作战能力比战车暴龙略强。尽量与能帮它牵制弱点的精灵配合，但由于弱点太多，很难组成完美的三角联防。

剑舞型以强攻为主，努力值加极限物攻，可配上两招本系技能，再加一招无视对方强化效果的循序渐进进攻。剑舞后可让队友释放神秘空间给它提供先手优势，也能让队友用重力场帮它扩大地震的打击面和岩石飞刃的命中率。

诅咒型

诅咒+睡眠/地震/岩石飞刃/循序渐进/替身/龙尾/怨恨

诅咒型更讲究攻防一体，可适当减少进攻技能的比重选一些利于防守的技能。其中睡眠是它惟一的自主回血手段，配合队医效果更佳。龙尾能在进攻的同时防对方强化，后制攻击与诅咒比较般配。怨恨能削减对方PP，适合对付纯防守的队伍。替身能防异状防被龙尾巴投赶下场，由于物防能力强大，诅咒之后对方的物攻技能很可能无法突破替身，而对四倍克它的水系和草系技能来说，替身又是一道很好的保命屏障。

由于物防本来就很高，加上诅咒的强化，对物攻精灵基本不感冒。如果努力值加极限物攻的话，剩下的努力值可以补一点特防。甚至还能考虑牺牲物攻来把特防能力加到极限，使它持续作战的能力更强，用于沙暴队效果更佳。极限特防能力的铁甲暴龙在沙暴天下能到达465的特防，414的血量，就连等倍的特攻技能也可能无法突破替身，水系和草系精灵都未必能秒掉它。

攻辅兼备型

地震/岩石飞刃/龙尾/循序渐进/替身/怨恨/瓦割/尖角钻/反击/睡眠

不用强化技能，使它有更大的空间兼备辅助功能。除了上文已经介绍过的龙尾、替身、怨恨以外，还能用瓦割破双墙。进攻方面则可用反击对付高物攻

精灵，不禁一击必杀的规则下则可用尖角钻。

多元对战

避雷针神秘空间型

飞钻/地震/岩崩/岩石飞刃/剑舞/守护/臂锤/百万角击/闪电拳/其他物攻技能

多元对战中铁甲暴龙能利用避雷针特性的效果配合一些被电系克制的精灵，帮队友减少弱点，顺便自己强攻。而进化后的战车暴龙如果要用同样打法就必须放弃坚岩特性，于是耐久方面铁甲暴龙明显占优。劣势则是物攻略低，且无法装提升威力的道具，也无法装解异状果配合虚张声势。

低速高攻的铁甲暴龙很适合用于神秘空间，可利用避雷针特性掩护呆河马或呆呆王释放神秘空间，自己趁机剑舞（也可选择更保险的守护），利用强大的耐久熬过首回合，随后先手秒敌。还能在释放神秘空间的队友退场之后配合低速高攻的水系精灵玛利露利或珍珠贝一起秒敌。

技能方面，由于值得配合避雷针的低速精灵都不免疫地面，所以地面系技能恐怕要更多地利用到单体的飞钻。岩石系用单体的岩石飞刃和范围的岩崩都可以。补充打击面的技能中，臂锤能用来代替蛮力，在与对方的神秘空间队撞队时，减速效果能保证它的先手优势。另外还能装上百万角击、闪电拳等克制水系和草系的技能，争取先手把自己的天敌解决掉。

避雷针顺风型

地震/飞钻/岩崩/岩石飞刃/剑舞/守护/百万角击/闪电拳/其他物攻技能

利用队友创造的顺风场地强攻，同时用避雷针特性配合被电系克制的精灵。高速配合需要把速度努力值加到极限，这样多少会影响到物攻和耐久，优势则在于配合面更广。它的速度种族值为40，50级对战时在顺风条件下正好超过130族的精灵，100级对战则正好超不过。配合方法与神秘空间型相似，可利用避雷针特性掩护被电系克制的队友释放顺风，也可在释放顺风的队友退场后换上被电系克的强攻精灵一起控场。用避雷针配合顺风的另一个好处在于不怕电磁波的骚扰，从这个意义上来说只要不配合免疫电系的精灵就都有效。由于值得作此配合的精灵中有很多能免疫地面系，所以主攻技能能更多地选用地震。

避雷针常规型

地震/飞钻/岩崩/岩石飞刃/守护/帮手/其他物攻技能

不利用先手场地的常规打法，以铁甲暴龙的速度基本要做好最后出手的准备，不过前代技能帮手还是能为它取得一些先手优势。虽然帮手发挥不了它高物攻的优势，但是在血量所剩无几已经没有出手机会的时候使用先制帮手还是很赚的。先读对方集中攻击自己时可用守护化解。与暴鲤龙配合能最大程度地利用到避雷针特性，并且能用地震范围强攻。以铁甲暴龙强大的物防配上暴鲤龙的威吓特性，至少在对方都是物攻精灵的情况下不用担心出手前就被干掉。此外当它在场下时还能先读对方使用电系技能而换上来联防，而且无论换下哪只都无所谓，战术灵活性较强。不过要注意避雷针无法帮队友防御范围攻击的放电，还要注意别让己方队友使用单体电系技能。

吉利蛋

（ラッキ-/Chansey）

编号：113 分类：蛋形口袋妖怪 身高：1.1m 重：34.6kg

遇到受伤的精灵或人类时会生出营养满点的蛋来与对方分享的善良精灵。



进化流程

NO.440粉红蛋（ピンプク/Happiny）
↓携带真丸石白天升级
NO.113吉利蛋（ラッキ–/Chansey）

能力方面

种族值

HP	250	物攻	5	物防	5
特攻	35	特防	105	速度	50

各项能力极限值

HP	704	物攻	119	物防	119
特攻	185	特防	339	速度	218

属性为普通，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗

效果一般：普通、飞行、毒、地面、岩石、虫、钢、火、水、草、电、超能、冰、龙、恶

无效果：鬼

特性

自然恢复（しぜんかいふく/NaturalCure）：交换下场后解除自身的异常状态。

天之恩惠（てんのめぐみ/SereneGrace）：使技能附加效果的发生几率翻倍。

梦特性

治疗之心（いやしのこころ/Healer）：每回合有1/3的几率解除场上队友的异状。

升级技能一览

1:变圆（まるくなる/DefenseCurl）

1:拍打（はたく/Pound）

1:叫声（なきごえ/Growl）

5:摇尾巴（しっぽをふる/TailWhip）

9:精神回复（リフレッシュ/Refresh）

12:往复拍打（おうふくビンタ/DoubleSlap）

16:生蛋（タマゴうみ/Softboiled）

20:礼物传递（ギフトパス/Bestow）

23:变小（ちいさくなる/Minimize）

27:突进（とっしん/TakeDown）

31:唱歌（うたう/Sing）

34:投掷（なげつける/Fling）

38:治疗波动（いやしのはどう/HealPulse）

42:蛋蛋爆弹（タマゴばくだん/EggBomb）

46:光之壁（ひかりのかべ/LightScreen）

50:治疗之愿（いやしのねがい/HealingWish）

54:舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）

可以习得的技能机器

4	6	7	10	11	13
14	15	16	17	18	20
21	22	24	25	26	27
29	30	31	32	35	37
38	39	42	44	45	48
49	56	57	59	67	68
70	73	77	78	80	83
85	86	87	90	93	94
H4					

遗传技能一览

芳香疗法（アロマセラピ–/Aromatherapy）

NO.315双色玫瑰→NO.113吉利蛋

重力场（じゅうりょく/Gravity）
NO.35皮皮→NO.113吉利蛋
忍耐（こらえる/Endure）
NO.417电松鼠→NO.113吉利蛋
礼物（プレゼント/Present）
NO.225圣诞企鹅→NO.25皮卡丘→NO.113吉利蛋
摇手指（ゆびをふる/Metronome）
NO.35皮皮→NO.113吉利蛋
治愈之铃（いやしのすず/HealBell）
NO.300玲珑猫→NO.113吉利蛋
反击（カウンター/Counter）
NO.286蘑菇斗士→NO.113吉利蛋
帮手（てだすけ/HelpingHand）
NO.531塔本奈→NO.113吉利蛋
留存（とっておき/LastResort）
NO.531塔本奈→NO.440粉红蛋
泥爆弹（どろばくだん/MudBomb）
NO.235图图犬→NO.300玲珑猫→NO.113吉利蛋
自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
NO.113吉利蛋《心金・灵银》技能机器83→NO.113吉利蛋

定点教学一览

火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
鼾声（いびき/Snore）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
梦话（ねごと/SleepTalk）
治愈之铃（いやしのすず/HealBell）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
帮手（てだすけ/HelpingHand）
道具回收（リサイクル/Recycle）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
特性交换（スキルスワップ/SkillSwap）
强夺（よこどり/Snatch）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
索要（ほしがる/Covet）
重力场（じゅうりょく/Gravity）
留存（とっておき/LastResort）
吸收拳（ドレインパンチ/DrainPunch）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）

通过其他途径习得的技能

撒娇（あまえる/Charm）
进化前，粉红蛋LV1
模仿士（まねっこ/Copycat）
进化前，粉红蛋LV5
天使之吻（てんしのキッス/Sweet Kiss）
进化前，粉红蛋LV12
滚动（ころがる/Rollout）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
百万强踢（メガトンキック/MegaKick）
《绿宝石》定点教学
百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）
《绿宝石》定点教学
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学
地球投（ちきゅうなげ/SeismicToss）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
《心金・灵银》技能机器01
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
《心金・灵银》技能机器03
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金・灵银》技能机器34

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
香甜气息（あまいかおり/Sweet Scent）
海外配信
许愿（ねがいごと/Wish）
海外配信

生蛋分组为妖精+妖精。公母比例：雄0%，雌100%。蛋孵化需要步数：10240

点评

吉利蛋是最常用进化辉石的精灵之一，装进化辉石后特防能力略超原本就是铜墙铁壁的快乐蛋，物防能力则远超快乐蛋，使它能达到普通物防盾的水准。综合耐久甚至高过了基拉帝纳，堪称最强盾牌。强大的耐久使它即使在神兽面前也难以被撼动，因此成了神兽战场上最常见的普通精灵之一。不过相比快乐蛋，它的特攻能力就差了很多，进攻手段比较贫乏，很容易被有针对性地防住。还有就是大多数未进化精灵的共同缺点，道具无法选择，打法很容易被看穿，尤其怕被戏法换上专爱系等副作用道具。特性方面由于特攻太低，很难像快乐蛋那样利用天之恩惠进攻，因此几乎只有自然恢复一种选择，作为队医是绝佳的特性。梦特性治疗之心则完全是多元对战特性。

推荐用法

单打

常规队医型

芳香疗法+生蛋+（电磁波/剧毒）/地球投/反击/隐石沙砾

吉利蛋是发挥最稳定的队医精灵之一，首先因为它拥有非常适合做队医的自然恢复特性，即使自己中了冰冻、催眠等使它无法正常使用芳香疗法的异状，也能通过换人立即解除。其次是因为它的耐久高，特防是绝对难以撼动的盾牌，物防也不会轻易被攻陷，因此通常都能如愿尽到队医的职责，并且很容易反复使用。当然也有怕被挑拨、怕被换上专爱系道具等弱点。

技能方面首先装上芳香疗法和生蛋两招，以履行队医职责。接下来可利用强大的耐久，装一些骚扰辅助进攻技能，做一些常规对抗。骚扰技能可在电磁波和剧毒中选一招，其中剧毒也是它的主要进攻手段之一，用于自身消耗作战，增强对抗能力。电磁波则更多的是辅助队友作战，适合联防。攻击技能中最有威胁的便是反击，能在很大程度上牵制物攻技能。它装进化辉石后的极限物防是178，处于中等偏下水平，而极限血量却有704，是最适合用反击的精灵。通常的物攻精灵在无法对其造成致命伤的同时就会被反击击倒，之后它还能在特攻精灵面前轻松地将血量回满，使对方的物攻精灵白白葬送。这一特点使对方不敢轻易对它使用物攻技能，是铸就其铜墙铁壁的关键。但由于这招过于强大，因此在许多玩家自定规则中被禁止。另外还有招地球投是它最重要的主动攻击手段，因为反击再厉害只要对方不用物攻技能攻击你就没用了，此时便要用到地球投作常规对抗。由于



两攻都很低，基本不考虑装特攻技能，于是就有了固定伤害的地球投发挥作用的余地。最后还有一招隐石沙砾能起到辅助全队作战的效果，很适合联防消耗的队伍，每次作为特防盾将对方的特攻精灵赶下场时都能发挥作用。

强化消耗型

变圆/变小+生蛋+剧毒+地球投

用变圆或变小强化消耗的打法，在特攻精灵面前上场很容易找到强化机会，随后即使对方换上物攻精灵也无法突破它的防线，很容易将它置于不败之地。进攻方面有剧毒+地球投两招组合能对付很多精灵，但对免疫剧毒且拥有回血技能的精灵无解，也对付不了拥有队医的消耗队伍。此外还有既不怕剧毒又免疫地球投的耿鬼也是进攻盲点，不过耿鬼其实也对付不了吉利蛋，拼PP的话还是吉利蛋占优。

变圆和变小两招相比其实也差不了多少，考虑到变圆有被命中要害击倒的危险，应该是变小略为保险一些，而且变小除了物攻技能以外还对特攻技能和一些骚扰类技能有效。当然如果规则禁止变小的话，那么用变圆也不差。变圆的优势在于PP较多，更容易在PP消耗战中获胜。

许愿型

许愿+剧毒/守护/治愈之铃/地球投/反击/隐石沙砾/电磁波

许愿吉利蛋能通过2004年12月16日至2005年1月2日在纽约精灵中心配信，从六只精灵中随机获得，对中国玩家来说，只存在理论上的可能。当时游戏只进行到第三代，许愿的效果仍然只是按发动时实际在场精灵的血量来计算，因此想必那时许愿吉利蛋也并不怎么热门。不过时至第五代，许愿被改成了无论实际在场精灵是谁，都按使用许愿的精灵的血量计算，于是再把当年在纽约随机获得的许愿吉利蛋拿出来用的话，效果几乎就相当于帮队友回满血了。

许愿多用于联防，尤其适合配合高物防精灵，可在联防特攻精灵上场后使用，若对方换上了物攻精灵，则立刻换队友联防，并在回合结束后帮队友把血量回满。能帮助一些没有回血技能的精灵完成回血，提高全队的消耗能力。此外许愿也足以完成自身的回血需求，并且能与剧毒和守护形成较好的搭配。剧毒能配合许愿的消耗，守护既能加快剧毒的效果又能在许愿效果发动前保护它免受伤害。许愿无法与芳香疗法共存，只能改成治愈之铃。许愿+治愈之铃就是更全面的队医了。

特攻型

冷冻光线/闪电/影子球/大字火/冥想/生蛋/芳香疗法/?

吉利蛋的极限特攻大约相当于快乐蛋不加特攻努力值的水平，耐久方面仅加满物防则比极限物防满血的快乐蛋略强一点，因此算上道具之差后，极限特攻满物防的吉利蛋与极限物防满血的快乐蛋差别不大，所以用天之恩惠特性的特攻打法并不能体现它的特点，这里就不展开了。

神兽战中的吉利蛋

因为无与伦比的耐久能力使进化辉石吉利蛋成了神兽战中最常见的普通精灵之一，不仅强大的特攻控场神兽无法突破它的防线，就连物攻神兽也都无法无视来自反击的威胁。当然物攻神兽可以用替身来防住反击，特攻神兽中如超梦的精神崩坏、拉迪奥斯的精神冲击、

达库莱的挑拨、露琪亚的戏法也都是对付它的利器。但不管怎么说，仍然有海皇牙、莱希拉姆等一些强大的特攻神兽对它束手无策，而且那些能够对付它的神兽通常也都需要针对它来调整配招，因此它绝对是一只足以影响神兽战对战格局的普通精灵。

轮转

辅助型

生蛋/芳香疗法/光之壁/重力场/许愿/治愈之铃/反击/地球投/瓦割/隐石沙砾

轮转中可配合抗格斗的精灵帮它牵制格斗技能，使它更加难以被攻陷。还能配合一些特攻较低的队友，帮它们牵制特攻技能，并且还可以用光之壁辅助防守。方便的回血技能生蛋配上超强的耐久使它成了最合格的队医，能帮助用睡眠回满血的队友解除睡眠状态，是防守消耗队伍的核心。如果有条件用许愿的话（只存在理论上获得的可能），这招在轮转中对吉利蛋来说堪称神技，能很方便地帮队友回满血，对掩护一些战术的实现有很大的帮助，还能把强攻精灵的耗血全都转移到自己身上，而自己的铜墙铁壁反正被打一两下也无所谓。许愿不能与芳香疗法共存，但能与治愈之铃搭配。用不了许愿的情况下也可考虑同时装上芳香疗法和治愈之铃两招，以免PP用光。进攻手段可在反击和地球投中选择，这两招都能在一定程度上无视对方的联防堡垒。此外还有重力场、瓦割、隐石沙砾等都是常见的辅助技能，就不细说了。

强化型

变圆/变小+生蛋/许愿+替身/（芳香疗法/治愈之铃）/光之壁/地球投/?

多花一个技能格装变圆或变小，强化后再进行辅助的打法。考虑到还需装一招生蛋回血，于是只剩两个技能格能用来装辅助技能了。比较常用的是芳香疗法和光之壁，其他技能可参考上文“辅助型”。如果有条件用许愿的话，不仅可以代替生蛋来给自己回血，还能成为第三招强大的辅助技能，配合变圆或变小后的效果更是逆天，能在自身几乎不受多少伤害的情况下帮队友回满血。另外备选技能中再加一招替身，能配合强化效果防止被龙尾巴投赶下场，而且以它的耐久，对方很可能一击打不掉替身，配合变小则形成双保险，使对方更难攻击到它的本体。

多元对战

辅助型

帮手/治疗波动/芳香疗法/强夺/电磁波/光之壁/重力场/地球投/反击/生蛋/许愿

多元对战中并不适合防守，因为即使耐久再强，也顶不住两只精灵的火力。而且对方大可以把你晾在一边不打，而盯着另一只精灵，由于耐久型精灵通常火力不强，所以很容易形成被两打一的局面。

但是如果耐久强到吉利蛋这种程度，倒也是可以与对方周旋的，因为对方攻击耐久超强的吉利蛋肯定不划算，所以通常都会把攻击对象放在队友身上，于是给队友装一招守护防集中攻击，就能让吉利蛋白用一回合辅助技能了。这样便使对方陷入了两难的境地。这种配合遇到特攻精灵时很好用，遇到物攻精灵则效果一般，但配合威吓特性精灵时非常好用。

辅助技能首选当然是帮手，能辅助队友强攻秒敌，既弥补它自身火力的

不足，又弥补它速度上的缺陷。治疗波动能帮助队友回血，不过队友守护时无效，三重战斗时能给远距离的队友回血。强夺能阻止对方强化，还能把顺风、双墙等单方场地技能据为己有。反击能牵制物攻精灵，但多元对战中先读难度更大。许愿可通过使用后的下回合与队友换位来给场上精灵回满血（三重战斗可利用对战系统直接换位，双打则要让队友用位置转换），但回血过程需消耗两次行动，因此除非能通过换位来达到联防效果，否则可能还是治疗波动比较好用。让队友守护时可施放光之壁等场地技能，或用电磁波骚扰，也能用地球投进攻。

多元对战中除了用自然恢复特性帮自己防异状以外，还能用治疗之心帮队友防异状。不过治疗之心每回合只有1/3的发动几率，并不能保证及时发动，只能备着在偶尔发动时获利。若要做队医的话，还是用芳香疗法更直接一点。

粉红蛋同伴守护型

帮手/守护/莽撞/反击/（芳香疗法/治愈之铃）/光之壁/虚张声势/剧毒/睡觉/其他辅助技能

最后再来讲一下第一形态的粉红蛋，这是第三只同伴守护特性的精灵，综合耐久间与皮皮和胖丁之间，在三重战斗需要两只同伴守护精灵时可能会被用到。大致的用法可以参考上辑皮皮单元和这辑胖丁单元的相关内容，由于粉红蛋是这三只精灵中技能选择面最小的，且许多技能的用法大致相同，所以就只列在吉利蛋单元中简单讲一下了，相同的内容不再重复。

粉红蛋的特点主要有两方面，一是特防和物防的差距较大，特防能力超过皮皮，是同伴守护特性中的第一，面对特攻精灵时特别优秀。二是它有一招特点技能反击，能用来牵制物攻精灵，不过先读难度较大，不但有可能因对方不攻击它而使反击失效，还有可能因对方集中攻击它而直接被击倒。粉红蛋是第4代精灵，无法从第三代的定点教学中习得反击，只能通过遗传，因此无法与同为遗传技能的芳香疗法共存，但可与治愈之铃搭配。除了反击之外，同伴守护精灵共有的帮手、守护、莽撞三招依然是首选。由于没有方便的回血技能（学不会生蛋），要回血只能用睡眠。

三重战斗中，两只同伴守护精灵同时在场，能减少另一只队友7/16的伤害，并且两只同伴守护精灵互相也能减少1/4的伤害，全队的耐久都会变得相当强悍。先掩护队友使用神秘空间，再让两只同伴守护精灵同时用帮手、虚张声势等技能掩护站在中间的队友范围秒敌是一种不错的打法。此外同时把三只同伴守护精灵都派上场也是一种独特的战术，每一只精灵都能减少7/16的伤害，加上进化辉石的效果（道具不能重复的规则就不太好用了），能形成很强的防线，但进攻手段匮乏，只存在娱乐价值。

快乐蛋一家和UFO磁怪一家一样，都是极少见的一家三口都有实战价值的明星家族。



口袋妖怪卡片游戏——边界篇2

一转眼已经四月啦，各位口袋玩家们这个春天过得如何呢？这一辑的栏目中，我们将继续介绍美版套牌《边界交错》中的卡片，好了，直接切入正题吧！

文/新房客　编/马修

电击兽、魔电兽

在上一辑的栏目中，我们已经介绍过了草、火、水三个大系，这一辑我们先从电系开始吧！由于电力兽是作为宝宝口袋妖怪出场的，所以并不需要从它来进化就可以直接使用电击兽。电击兽有80的HP。第一个技能为Low Kick（扫堂腿），需要一发电能量与一发无色能量发动，基本伤害为20；第二个技能为Magnetic Blast（电磁爆炸），需要一发电能量与两发无色能量发动，基本伤害为50。电击兽的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两发能量卡。

进化后的魔电兽有了很大的突破，HP首先增加到了120。第一个技能为Electriwave（电力波），需要一发电能量与两发无色能量发动，本次攻击给予对手后场口袋妖怪各30点伤害；第二个技能为Shock Wave（电击波），需要一发电能量与三发无色能量发动，基本伤害为80，本次攻击不受任何抵抗力的影响。魔电兽的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为三发能量卡。其实比起电击波来说，反而电力波来得更实用，看准对手后场的弱点之后，两三个回合下来几乎可以全清了。由于本套牌中的电系口袋妖怪卡并不多，且还有不能进化的双灯鱼以及给自己蓄火能量的雷斑马等的怪卡，我们就跳过吧！





忍兽、暴躁猪

忍兽作为基本口袋妖怪来说在游戏初期十分好用，HP有90，且不用进化就可以直接使用。它的技能方面只有一个Headbutt Bounce（头推），需要两发超能能量与一发无色能量发动，基本伤害为60。忍兽的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。如果队伍中缺少超能力系的口袋妖怪卡，那么可以放几个忍兽进来，这样无论何时用起来都是很方便的。

暴躁猪有110的HP。第一个技能为Psybeam（幻象光），需要一发超能能量与一发无色能量来发动，基本伤害为30，使用后对手的口袋妖怪进入混乱状态；第二个技能为Extrasensory（神通力），需要一发超能能量与两发无色能量发动，基本伤害为60+，如果我方与对手的手牌数量相同，那么本次攻击追加60点伤害。暴躁猪的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。它的第二个招式可以简单运用一下，虽然打出120的威力要拼点运气，但如果是喜欢超能系卡的话还是可以用用的。





凶斗蛙、梅萝爱塔

凶斗蛙有90的HP。第一个技能为Revenge（复仇），需要一发无色能量发动，基本伤害为20+，如果我方在上回合中有口袋妖怪被对手的攻击伤害击败了（也就是说不包括特殊状态死亡），那么本次攻击便追加70点伤害；第二个技能为Poison Jab（毒刺），需要一发超能能量与两发无色能量发动，基本伤害为60，使用以后对手进入中毒状态。凶斗蛙的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。凶斗蛙可以打出比较稳定的伤害，且一次进化就可以使用，十分适合初学者。

梅萝爱塔有80的HP。第一个技能为Psychic（精神干扰），需要一发超能能量

发动，基本伤害为10+，对手身上每有一张能量卡本次攻击便追加10点伤害；第二个技能为Echoed Voice（回荡之声），需要一发超能系能量与两发无色能量发动，基本伤害为50，在我方下回合中继续使用回荡之声的话可以追加50点伤害，而且是在计算弱点与抵抗力之前。尽管看似不起眼，但毕竟是神兽，所以梅萝爱塔的第二个技能的伤害值还是很可观的。建议初学者使用。





梦纳、姆夏纳

梦纳有60的HP。能力为Long-Distance Hyponosis（远距离催眠术），在我方进行攻击之前可以投币，如果是正面对手前场的口袋妖怪进入睡眠状态，如果是反面我方前场的口袋妖怪进入睡眠状态。技能方面只有一个Psyshot（幻象射击），需要一发超能能量与一发无色能量发动，基本伤害为20。梦纳的弱点为超能系×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。除了血有点厚和拼运气的能力之外，单独使用梦纳没什么值得称赞的地方，尽快进化吧。

姆夏纳的HP追加到了100。第一个技能为Telekinesis（心灵传送术），需要一发超能系能量就可以发动，选择对手任意一只口袋妖怪并给予30点伤害；第二个技能为Dream Waltz（梦之华尔兹），需要一发超能能量与两发无色能量发动，基本伤害为60+，这个技能即便是在睡眠状态下也可以用，如果姆夏纳在睡眠状态中，那么本次攻击便追加30点伤害。如果玩家们想更好地用梦之华尔兹来跳舞的话，那么就要在后场额外放一只梦纳，一边使用远距离催眠术一边跟姆夏纳配合攻击，不管是让对手进入睡眠状态还是让我方的攻击增加伤害，都是十分不错的战术。





夜骷髅鬼、夜行鬼、夜幽魂

夜骷髅鬼有50的HP，技能只有一个Confuse Ray（混乱光线），需要一发超能能量发动，使用以后对手进入混乱状态。夜骷髅鬼的弱点为恶×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡，建议尽快将它进化。

进化以后的夜行鬼的HP增加到了80。第一个技能为Astonish（惊吓），需要一发超能系能量发动，从对手手中随意选一张卡，待对手查看过之后将那张卡片洗回套牌中；第二个技能为Psyshot（幻象射击），需要一发超能能量与两发无色能量发动，基本伤害为40。夜行鬼的弱点为恶×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

最终进化的夜幽魂终于强大了起来，HP有130之多。夜幽魂的能力为Sinister Hand（险恶之手），在我方进行攻击之前，我方可以无限次地将对手任意口袋妖怪身上的一个伤害指示物移动给另外一个。技能方面只有一个Shadow Punch（影子拳），需要一发超能系能量与三发无色能量来发动，基本伤害为60，本次攻击不受抵抗力的影响。夜幽魂的弱点为恶×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。夜幽魂比较厉害，控制的好或者运气好的话，应该一回合能弄死对手后场一只吧。影子拳虽然攻击力不是太高，但攻击输出还是比较稳定的。







节蜈蚣、轮蜈蚣、大角蜈蚣

节蜈蚣有70的HP，能力为Poison Point（毒点），如果本口袋妖怪在前场，那么所有触碰到它的口袋妖怪都将进入中毒状态。节蜈蚣的技能只有一个Bug Bite（虫蛀），需要一发超能系能量与一发无色能量发动，基本伤害为20。节蜈蚣的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张无色能量卡。

轮蜈蚣的HP增加到了100，能力与节蜈蚣一样保持不变。技能方面只有一个Spinning Attack（旋转攻击），需要一发超能系能量与两发无色能量发动，基本伤害为50。轮蜈蚣的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为三张无色能量卡。

大角蜈蚣有150的HP，能力与进化前相同。技能方面依旧只有一个，是需要两发超能能量与两发无色能量来发动的Venoshock（剧毒冲击），基本伤害为80+，如果对手中了毒，那么本次攻击



则追加40点伤害。大角蜈蚣的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。可以说大角蜈蚣是十分变态的，有个能让对手一碰就100%中毒的能力，还有个在中毒状态下追加伤害的招式，好好利用的话非常强大的。





岩宫蟹、大师鮋

岩宫蟹有100的HP，能力为Sturdy（结实），如果本身在满HP的状态下被击败，那么本口袋妖怪不会被击倒并保留10点HP。这个能力跟游戏里是一样的，很让人头疼，特别是在洞窟里遇敌的时候……技能方面只有一个Stone Edge（尖石攻击），需要两发格斗能量与一发无色能量发动，基本伤害为70+，使用以后投币，如果是正面，本次攻击追加20点伤害。岩宫蟹的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。这张卡主要是进化起来方便，而且有比较稳定的攻击数值，消耗的能量也不是很多，喜欢的玩家可以编排一两只在队伍里占占位，毕竟那个能力也不是很有用——除非遇到了草系或者EX的卡片。

大师鮋有90的HP。第一个技能为Knock Off（击倒），需要一发格斗能量与一发无色能量发动，基本伤害为20，使用以后从对手手牌中随机丢弃一张卡片；第二个技能为Double Whip（双重鞭策），需要一发格斗能量与两发无色能量发动，基本伤害为70×，使用以后投币两次，本次攻击伤害为70乘以硬币的正面次数。也就是说第一个技能是用来打对手手牌的，第二个技能则是用来拼运气打高伤害的，两个技能各有利弊。需要注意的是大师鮋的弱点为超能×2，无抵抗力，不过交换消耗倒是很棒，只需要一张能量卡就可以了。





克蕾塞莉亚EX





这次的栏目中会给大家介绍两张EX卡，分别是超能系的克蕾塞莉亚EX与格斗系的拉恩德伦斯EX。克蕾塞莉亚EX有170的HP，高得有点吓人了……能力为Sparkling Particles（闪耀颗粒），每回合间本口袋妖怪自动回复10点HP。技能方面只有一个，是需要一发超能能量与三发无色能量发动的Psychic Protection（幻象防护），基本伤害为90，在对手下回合中，本口袋妖怪没有弱点。克蕾塞莉亚EX的弱点为超能系×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。乍看一下克蕾塞莉亚EX的攻击伤害并不是很高，但它有自动回血的能力与消耗较低的能量消耗，且不用进化就可以直接使用。这么厚的血，加上那可以让弱点变无的幻象守护，想也知道是一张十分强大的卡片了吧！

拉恩德伦斯EX

拉恩德伦斯EX虽然没有克蕾塞莉亚EX那么高的能力，不过它的招式和HP还是比较可观的，配有180之高的HP。第一个招式为需要一发格斗能量就可以发动的Hammerhead（锤头），基本伤害为30，使用以后同时给予对手后场一只口袋妖怪30点的伤害；第二个技能为需要两发格斗能量与一发无色能量发动的Land's Judgment（大地之裁决），基本伤害为80+，我方可以从拉恩德伦斯EX身上丢弃一张格斗能量卡，如果丢弃了，那么本次攻击便追加70点伤害。拉恩德伦斯EX的弱点为水×2，抵抗力为电−20，交换消耗为三张能量卡。既不用进化就可以使用，还有180之高的HP，更有150之高的伤害值！喜欢高伤害的玩家不如将它编入队伍。





好了，本辑的栏目就为大家介绍到这里，咱们下个月再见吧！祝大家都有一个愉快的四月，记得出去踏青哦！

口袋画廊

栏目主持/马修



火耳狐

绘：卷耳兔小惠

小惠同学的萌化系列之火耳狐。



其实我一直称呼塔布奈——也就是旗木同学说的塔本兔为“大萌物”。

塔布兔拟人

绘：旗木神攻



惟一王

绘：Kazuki樱

伊布家族最新的种类都出来了，希望新作中“惟一王”能给力啊。



蝶精灵

绘：基拉祈月映

很漂亮的伊布家族新成员，会是虫系么？

精灵中心

栏目主持 马修

插画 Kazuki樱

各位口袋玩家大家好，欢迎做客精灵中心！说到精灵中心，有时马修我就会想到日本的那些有着琳琅满目口袋周边的大卖场，国内也举办过小型的官方展销活动，虽说马修通过自己的一些渠道可以弄到少数一些玩偶给读者们做奖品，但比起正规市场这些还真的是小巫见大巫，这里也祝《口袋妖怪》所有产品在国内也能如漫画那样早日全面正规化起来。

玩家画廊扩大版

大力鳄一家



上海 启明星

马修: 说起来鳄鱼外形的PM在《口袋》中登场得还真不多，大力鳄一家，沙鳄鱼一家，然后就想不出来了……

各种死机

我用3DS玩《黑2・白2》，下载的日文原版，只打过补丁，玩到一周目快通关时常常出现死机现象（画面卡了但音乐正常），真是郁闷，又一次把我玩了一个多小时的记录给废了。这种现象在一周目通关后更是频繁，几乎玩上几分钟就会死机，一死机就得关掉重开，真折磨人啊，整得我都不敢玩了。小编能告诉我这是什么原因造成的吗？是否有解决的办法呢？

大连 夜空

阿鲁: 这种情况在《黑2・白2》刚放出下载的时候有很多。

半夏: 然后第二天基本就没死机的问题了?

乌冬: 重新下个补丁打一下吧，应该是补丁版本比较初级。

马修: 还有个办法，直接去下个汉化版，那都是打好防死机补丁和汉化补丁的。

玩家画廊扩大版 究极龙骑士



裂空の血翼

马修：这个就是照片拍得有些黑了，不然这卡片相当有感觉呢。

玩家画廊扩大版 梦



再见☆coolの果酱

马修：一张和睡眠有关的图，睡得好香甜的感觉啊。

重点

小编们，我苦啊！竟然不小心把下载的《白2》删了，我可是已经打到第八个道馆了——这不是重点，重点是里面有我从《黑2》传来的神兽（ＯＯll）！

江门 玫洛艾塔-RX

阿鲁：不就是删个有神兽的存档么？再打一遍！40小时后又是一条好汉！

乌冬：怎么说得那么悲壮，为什么40小时后？

阿鲁：因为我用了40小时通关的。

半夏：所以说备份存档很重要。

马修：一般来说，无论是用模拟器删还是烧录卡，删游戏的时候都不会连带着删了存档，先确认下存档文件是否还在吧。

玩家画廊扩大版 睡觉的皮卡丘



广州 果然翁

马修： 话说现在正是春眠不觉晓的好时光，大家都……好好学习、努力工作吧（orz）！

厌倦期？

高三苦B奋斗中……虽然周末也会玩玩《口袋迷宫》、看看动漫，但总觉得最近对游戏动漫没什么渴望了，可有可无，难不成是到了厌倦期？不过这心态对高三学生来说有好处！

韶关 DD

阿鲁： DD同学，你才高三就厌倦期了？

马修： 高三了竟然还能刷《迷宫》、看动漫？想我高考时候……不堪回首啊。

半夏： 能在高三这关键时候进入游戏厌倦期似乎不算坏事。

乌冬： 没关系，等上了大学你会重燃热情的。

汉化很彻底

玩汉化版的《黑2》，一路前冲到等离子团之舰，来到输入密码的地方，得到提示是白龙，输入后提示密码错误，后来换成其他几个试了，都是错误。正当我纠结不已时却发现了真相：密码也被汉化成“莱西拉姆”；还要用拼音输入……这汉化太彻底了！

广州 黑玫瑰

半夏： 有人当时也被那个密码小小地卡住看了一下。

阿鲁： 全套拼音输入，这汉化得多给力啊！

乌冬： 除了这里应该也没什么影响了吧，《黑2·白2》汉化得还是很不错的。

马修： 密码什么的有时特讨厌，真的……

电脑被黑

第一次玩《绿宝石》，二周目在海上遇到了闪光玛瑙水母，我扔出了抓神兽也舍不得用的大师球，可第二天电脑被同学黑了，修好了之后电脑就格式化了……

湛江 泽哥

半夏：你同学不会是跟你开玩笑开过头了吧？

阿鲁：回忆一下，你有没有欠你这同学一笔钱忘了还了？

乌冬：所以说一定要养成备份存档的习惯，而且别往系统盘去备份。

马修：硬盘整个格式化的话，的确悲剧了……

62辑调查之 对于刊登很久以前登过的《口袋妖怪》游戏攻略的看法是？

我觉得对于剧情的部分一句带过，某些细节要重点说明。

北京 催稿星人

在目前的环境下，重新刊载很久以前的《口袋妖怪》攻略，会使玩家们产生一种怀旧感，也会找回一些由于时间而磨灭的记忆，而这些可能是自己刚接触《口袋》时的稚嫩记忆吧。

大连 夜空

不必了吧……

昆明 梦幻

我在很早以前就讲过，我们可以开设一个专题用于怀旧，于新老玩家百利无害。

秦皇岛 T-g

还可以，有的玩家喜欢重温过去，但攻略太长又会占版面。

汕头 老喷

不必了吧，以前的攻略可以从网上找，而且又浪费篇幅。

秦皇岛 乱

不知道要刊载什么，《宝石》？《白金》？不可能是《红·绿》吧？

太原 恍恍惚惚

我希望可以把一些对新玩家来说的重要内容登上去。

保山 宝石

赞成，但不要影响其他部分的质量。

东莞 Aphrodite

刊载哪个市能拿什么道具，基本就够了，

银川 圆圆の圆企鹅

马修：综合了一下大家的意见，首先是赞成重新刊登的占多数，但很多朋友也对篇幅问题担忧，所以我们以后如果重复刊登，尽量会挑重要的，不过说实话，到底要刊登哪个游戏的，我这里都还没想好呢……

63辑调查之 对于刊登该辑的《2012口袋要闻回顾》看法是？

大爱这一专题，最近一想到《口袋信长》就兴奋，再回顾一下当初的感觉……激动！

上海 光の轨迹

超棒的说！比去年更详细了耶！

厦门 小白猪

很不错呀，以后多作一些吧。

厦门 炎之羽

很棒！仿佛又回到了一年前，把所有的要闻都细看了好几遍。

南宁 枫叶

还行，把2012要点都说了。

武汉 Zeratul

很全面的说。只是，这次的问题总结，好有答政治题的感觉。

呼和浩特 阿拉贡

分类分得很合理。

广州 Keven

爱！回顾最爱！

沈阳 飞鱼

很不错，以后可以年年都搞了！特别是Wi-Fi配送部分，以后可以来个“全年Wi-Fi表”，把一年来所有的下载任务列出来。

惠州 王冠

不错，总结了一下2012年重点的口袋新闻。

太原 究兽

马修：看来这次马修下心思弄的年度回顾还是受到不少朋友们肯定的，欣慰了。当然并不是所有人都持肯定态度，更不是马修我只挑说好听的刊登，实在是因为版面有限，看到了却没来得及登，下辑把批评的看法也登出来。

玩家画廊 口袋版

话说马修我有一天整理调查表的箱子，赫然发现有一摞50多辑的调查表被搁置：大家对50辑的祝贺、对当时《口袋玩家》的点评、那些熟悉的昵称……当时的事件已经遥远到无法再提了，但大家的自画像还是没有时间限制的，于是索性集中这一辑专门刊登了。

广州 伊布



马修：有时候，萌物的诞生很简单，但眼睛是关键。

哈尔滨 大头瓜



马修：这手机界面……竟然全都是精灵球！

上海 Volux



马修：萌图一张，皮卡丘的表情看应该只是不爽，还没咬疼。

深圳 z皮



马修：圆头圆脑的藤叶蛇，围巾上看像是从事救助队行业。

厦门 ピカリ



马修："皮卡莉"同学笔下特色的皮卡丘，还是水笔画的呢。

口袋聊天室

木有话——才怪！什么烧录卡好？

沈阳 孙逸文

马修：目前来说最好的还是DSTWO，不过价格比别的高些。如果专门为了玩某个游戏，可以在游戏店当场拷试试。

发现这个问题很久了，DVD动画开始的时候加了介绍，63辑开始动画中间又插小编吐槽，很有趣啊，这个是小编们的新创意吗？

大连 Pan

马修：其实在动画中加这些是有很无奈的原因的，不过如果大家觉得对看碟有所帮助的话，小编倒也有"没白忙活"的感觉啊。

马修负责《口袋玩家》，有没有通过回函表加很多玩《口袋》的MM交流游戏和其他什么的呢？（坏笑ing……）

郑州 天心

马修：这个真没有……别说现在，以前单身当万年王老五的时候，也没敢打读者女神们的主意的。

《口袋图鉴》什么时候才有安卓版的？

北京 暗影光翼

马修：我严肃地沉思了下，然后拿起电话想问Pokemon的负责人，然后被告知：你的话费余额已不足10元，请尽快充值……

上次在邮箱投稿为什么没有回复，没有回复是不是就是可以自行处理了？

福州 斗笠君

马修：首先向大家道歉，马修我也因为还要负责《掌机王SP》的一些栏目所以在看邮件时大都没有回复，往往是有需要改进的才会给出改进意见，我以后会注意。而电子邮箱投稿的反应期是30天，30天之后没收到小编确实采用的回复的确可以自行处理，但也还是告诉编辑们一下吧。

玩《白2》把劲敌的名字设成马修了，虐马修的感觉爽啊！

鞍山 熊猫

马修：还好马修是个大众化的名字，当同学你欢呼"马修又被我打败了"时，打喷嚏的不会只有我一个（跪了）……

为什么在玩《口袋信长》的时候，一开始特快，可越玩发现速度越慢了，是因为存档太多的缘故吗？不过才打了几个武将传的说。

天津 Ray

马修：如果是存档速度变慢，这个还算是正常的，但如果是游戏运行速度变慢，就要考虑换TF卡了……

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明"口袋玩家"字样。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	刊载作品	尚需提供
夏夜之光	63	口袋画廊	皮卡	姓名/稿费发放方式/地址邮编
叶猫	63	口袋画廊	情人节	姓名/稿费发放方式/地址邮编
Angle	59	口袋画廊	COS	姓名/稿费发放方式/地址邮编
小惠	57	口袋画廊	手尾猴	姓名/稿费发放方式/地址邮编
风魔白鹭	56	口袋画廊	帅哥们	姓名/稿费发放方式/地址邮编
兔子flora	55	口袋画廊	拟人众	姓名/稿费发放方式/地址邮编

佛山 冰神泉平



马修：其实，再美再漂亮的人或PM，也有表情极度猥琐的一瞬间。

厦门 苍炎の龙



马修：莫非是某个两张脸而颇有寓意的图腾？

广州 死宅



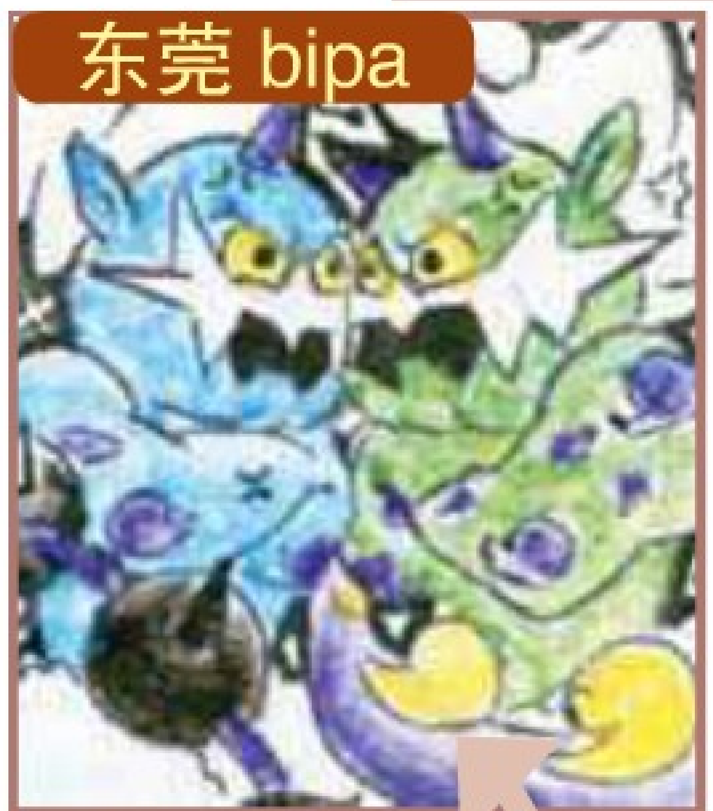
马修：这皮卡丘胖子笑的，可以当QQ表情用了。

西安 李欣



马修：睡觉皮卡丘，现在我们的奖品里也有这个萌物啦。

东莞 bipa



马修：两个模样很凶的神兽，第三个跑哪去了？

上海 宝宝&喵喵



马修：宝宝和喵喵不会是图中的姐弟吧……

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下五个栏目面向广大读者开放征稿（可以直接投稿）：口袋自由谈、专题企划、口袋画廊、口袋周边及对战乐园。投稿其他栏目前请发电子邮件或其他方式和编辑沟通确认。各位朋友请尽量用电子邮件投稿，投稿邮箱地址：pgking@263.net，投稿邮件标题请注明“口袋玩家投稿”字样。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上勾，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打勾了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。

城市	昵称	QQ
鞍山	熊猫	15042327613
北京	小猪	2449232486
广州	猫猫	398593159
广州	死宅	438038803
昆明	梦幻	1105341574
南宁	枫叶	10338390036
秦皇岛	T-g	1098573562
秦皇岛	乱	502133959
泉州	Bluedreamer	461329180
汕头	胖子	544522088

城市	昵称	QQ
汕头	老喷	892837430
汕头	小特	925584982
上海	雪夜梦之幻	425004470
上海	SJJ	742827572
上海	冰冰凉凉的皮卡	335674404
上海	宝宝/喵喵	1486606556
上海	小强	823959905
太原	灾兽	1270394790
厦门	Swimming	316503420
义乌	钢甲螳螂	374570101

《口袋玩家》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64辑，定价：18元。

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。

《3DS专辑》：VOL.4，定价35.00元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

海盗之王（1）

文／新房客 图／宇宙世G 编／马修

有一种职业在任何年代都不会消失——海贼。这是一门相当古老的犯罪行业，他们专门在海上抢劫其他的船只的，自有船只航行以来，就有海贼存在。追溯历史，许多古老的文书内都有关于海贼的记载，希腊的史学家布鲁达克在公元100年左右给海贼行为下了最早的明确定义，他形容海贼为那些非法攻击船只以及沿海城市的人。由于海贼的特殊性与神秘性，这个职业已经成为人们观念中带有传奇甚至魔幻色彩的元素，而他们的主要标记骷髅头、独眼海贼等形象也成了受人追捧的时尚元素……

序

那艘船顶着狂风、正在斯诺西的海中抢风斜驶。在那折断的桅杆上，有一张裂成碎片的帆还在飘着。突然间，挂帆的绳索断了，那残帆便像一条大鱼似的消失在夜的黑暗里了。与此同时，随着猛烈的撞击声传来的还有痛苦的呼救声。借着闪电的光可以看到那艘船的船头几乎撞成了碎片，海中有神色绝望的人头与伸向天空的手臂……紧接着一切又被黑暗吞没，那悲惨的景象仿佛闪电一般一闪即过……这之后只有风暴在肆虐，什么也听不到，什么也看不到，没有人再挣扎呼叫。好一阵子，风渐渐平息了，灰色的云层向西方卷去，蓝色的夜空显露出来，上面点缀着几点繁星……



几十年后……

天空一片黑暗，似乎预示着大风暴即将来临了，风用力地驱赶着疾驰的浮云，不时的露出一颗闪烁的星星，这片无边无际而又阴沉可怕的海面上浊浪汹涌，大浪滚滚而来拍打在那些奇形怪状的礁石上。那峭壁比大海甚至天空更暗，像一个赤面獠牙的怪物耸立在面前，最高的岩石上，耸立着一只御乌鸦，它歪过头望了望漆黑的天空张开双翼飞向了大海……

风暴来了，闪电一次次划过夜空，照亮了那混沌汹涌的浪潮，也照亮了那只拍打着翅膀前行的御乌鸦……

位于翠绿草原与冰天雪地交错的斯诺西岛东南部角落里的一个沿海村庄——裴丽村，由于地理位置较远，且村子周围又有发达的渔业与种植业，所以这个村庄甚少有外人来访。村子周围分布着大量的雪松人与球海豹等冰系口袋妖怪，这些口袋妖怪都比较友善，不会主动攻击人类，除非你把它们惹怒了。放眼往高处望是一望无际的雪山，这里分布着大量的冰须熊与雪侏儒一族，相比村子周围那些口袋妖怪，它们就没那么友善了。据说沿着积雪的山路上去可以到达龙的住处，不过也很少有人爬到过山顶就是了——从山那边的村庄爬上去会比较简单，那边的人比较多，经济也更好一些，所以山路被开垦得也差不多了。不过关于龙的住所这件事，还是没有人有足够的本事找到。北面靠山、南面临海，海中分布着大量的大钳蟹与长须海狮等口袋妖怪，幸运的时候还可以见到乘龙。夜晚的时候常会见到普露水母与雪女等危险的口袋妖怪，所以除非有特殊情况，否则村民在夜晚是从来不会靠近海边的。

不过处于这个年代，又是一个边远的村庄，比起那些幽灵系的口袋妖怪，更值得令人防范的却是海贼。裴丽村的村民们一到晚上就会早早地熄灯休息以免引来那些海面上的猎手。好在地方偏远，在过去的十年中，裴丽村只被海贼们袭击过两次，这比起其他沿海村庄来说已经算是十分幸运了。总体来说这里算是一个和平的村庄，不过最近村子里经常发生一些很奇怪的事情， 村民们之间流行着一种怪病，只要到了傍晚，大家都会失去记忆……

1.罗亚尔团

这是处于口袋妖怪世界中的一个未知时代，茫茫的大海中航行着许多海贼船，最近几年海上出现了一个小有名气的海贼团，他们便是拥有传说中的口袋妖怪海皇牙、古拉顿与雷库萨的“罗亚尔海贼团”。这个海贼团一共有14个人，虽说是小有名气但却甚少有人看见他们，而关于他们的逮捕令也甚少见到，赏金更是少得可怜说起这14个船员，他们平时并非一起行动，而是分成了两个队伍，航行路线也完全不同。其中一艘船带着海皇牙，另外一艘带着古拉顿，关于那雷库萨到底是飞翔在空中负责联络送信还是藏在船长的精灵球里就不得而知了，已经有一段时间不见了它的影子。

关于他们的赏金数量很少的主要原因是因为他们很少打劫村庄，这个海贼团的主要目的完全是以航海与收藏稀有的口袋妖怪为主，说得严厉点是有点不务正业，不过很少打劫不代表不打劫。在情况恶劣的情况下，他们还是一样会做与其他海贼团一样的事情。

今天讲的故事是围绕带着海皇牙航行的主队——包括船长同在内以及另外六个船员的故事。懂得蛊咒的航海士渡轮、会操纵野生口袋妖怪的兽使GAT、掌管船上钱财的商人巴隆索、武道家里·梵林、裁缝西维德以及药剂师塔摩。

由于与古拉顿分队走的方向相反，他们到了较近北国的海域。这三天以来海面上的气温逐渐降低，船上的衣物粮食甚少，7个人已经到了有些不可忍耐的地步。根据航海士渡轮的说法接下来的半小时内应该可以抵达一个村庄，船长同此刻拿着望远镜望着远处白雪皑皑的山脉，心中有了一丝希望，只要是看到了山，那离陆地就不远了吧！只要到了陆地一定会有村庄。

“海皇！”一身黑衣打扮的船长抛出了手中那个湛蓝色的精灵球，海皇牙的出

现让天空开始阴霾起来，不足片刻已经飘起了冷雨。“大家把绳子拿来，让海皇拖着船走，加快速度，争取在中午以前赶到临海的村庄并找个隐秘的地方把船停下。”

“明白。”众人答了一声便熟练地把绳子套在了海皇牙的双鳍上，空中打了个响雷，雨下得更大了。平时为了避免太过招摇海皇牙只有在晚上的时候才会被放出来跟大家一起玩乐一会儿，但这一刻也顾不上那么多了。能够出来戏水本应是一件很开心的事情，但此刻的海皇牙和伙伴们的心情一样，十分焦虑地想快点靠岸：一来是实在饿了，二来周围的气候实在不太适合在海中行进。

海皇牙这一出现，似乎引起了海中一些口袋妖怪的强烈不满，几只长须海狮不知不觉间已经围了过来向着它发射出了极光束，海皇牙被这极光束打中十分不爽，但由于拖着船又不能反击。

“海皇小心，我们马上来帮你！”船长说了一声向身旁的武道家——头上绑着一圈头带的梵林使了个眼色。



梵林将手中的标杆放在地上，拿出了精灵球纵身一跃已经跃到了海皇牙的背后：“达伽奇，兵分两路！”精灵球一抛出达伽奇已经与他左右两个方向跃向了长须海狮群，梵林落在了一只长须海狮的头顶，脚下一用力踩过了它，又跃向了另外一只并挥出了手刀。达伽奇也以熟练的格斗技攻击着长须海狮，它强劲的腿功一击下去便击退了一只长须海狮，连续跳跃了几次已经将长须海狮驱逐了一大半。

“梵林，达伽奇，这边！”船上拿着一根稻草的药剂师塔摩喊了一声，只见他身边的恶人掌身上光芒一闪，两条手臂各伸出了一条草绳向着海中蜿蜒而去，梵林与达伽奇就借着这草绳的力量一跃回到了船上。

“种子机枪！”随着药剂师的命令，恶人掌向海中残留着的长须海狮发射出了种子机枪，一颗颗的种子如同炮弹一般打在长须海狮的身上，长须海狮群受不了攻击纷纷退了下去。

“想不到这海上还真危险。”头顶上带着一个小帽子、一副高贵商人打扮的巴隆索叹了一口气，“我好冷，海带你倒是多做点衣服准备给大家过冬啊……”

“不是我不想做。”被他喊成海带、身着一身绿色衣衫的西维德说，“你倒是多出点钱置办布料呀。”

“算了，当我没说……”巴隆索垂着头走开了，“给猫金币，给猫金币。”

船长斜视了二人一眼心中若有所思，她握紧了手中的拳刃转身对众人说：“所以这次不管如何，一定要抢劫这个村庄。”

“好，老子最爱做这种事了！”梵林拍了拍手，“准备好大战一场吧，我的拳头可不是闹着玩的！”

“我也是！”说话间西维德竟不知从哪里抽出了一根足足有半米长的针在手中

转了几圈，“今晚就好好大干一场，把接下来一个月的食物都弄到手。”

“我们快到了。”一直默默无语的航海士渡轮忽然说了句话，他穿着一身蓝黑色的长袍，帽子扣在头上，戴一个小王冠，脸上扣着幽灵样式面具，黑漆漆的一片只有三个白点做眼睛与嘴巴，乍一看甚是吓人，实际上我们看不到他的长相。

“嗯，我去安排一下。”戴着皮毛帽子，脸上扣着一顶野兽面具，有两个牛角装饰的兽使GAT点了点头。他手上一运力，向着甲板一按：“召唤之术！”一阵光芒从甲板射出，海中浮出了两只长须海狮。

巴隆索与西维德纷纷淌了一滴汗：“刚驱逐去，你又给召唤回来了。”

“刚刚那是敌人，现在是我召唤来的伙伴。”兽使拍了拍手向海中的长须海狮命令道，“请你们去帮忙找一个可以让船靠岸的隐秘地点。”

“这些长须海狮就住在这周围的海域，对村庄的周围的环境最熟悉不过了，找它们错不了的。”渡轮像是自言自语地说了这句话，说话间他拿起了望远镜向周围望了过去，“这个村庄不大，像是有船只停泊的样子，我们还是把海皇牙收回去吧。”

“辛苦你了，海皇。”船长拿精灵球收回了海皇牙，“接下来要想办法把咱们的船隐秘起来，这件事就交给航海士了。”

“嗯。”航海士点了点头，抛出了精灵球，“爆风鼠辛苦你了，使用火焰漩涡。”他的爆风鼠从精灵球中跳了出来，脖间的猛火刚一燃起便被冷雨熄到，发出了啪啪地声音。这一惊吓，爆风鼠倒有些怯懦了，它甩了甩身上的皮毛把雨点抖得到处都是，并没有听主人的命令。

“爆风鼠。”渡轮拍了拍爆风鼠的肩



膀，“用火焰漩涡去烧那些雨，我们只有让蒸汽包围起来才不易被发现。”

爆风鼠点了点头向着空中发射出了一团火焰，但由于是在雨中的关系而它脖间的火焰又没有燃起，这束火焰显得十分弱小。

“这个时候就交给我吧！”西维德丢出了自己的精灵球，“毛球，等浓雾起来以后就用看透帮航海士照亮吧，看你的了！”

极不情愿的爆风鼠逐渐让周围的气温升高了，火焰漩涡与空中的冷雨交错在一起不时地发出啪啪声并燃起了许多水蒸气，不一会儿整条船已经被薄雾团团包围了起来。而毛球此刻也站在航海士的身边，双目放光使用着看透技能。

船长蹲坐在船头上看着众人的举动不禁点了点头：“不错不错，越来越有默契了。只是别让毛球一直使用看透，那两束红光比这烟雾更惹人注目。”

“知道了，船长管得还真多！”西维

德嘟囔着拿出了自己的针，“要不要我给你缝个口罩？”

“她会把你踢下海喂鱼的。”巴隆索闭着眼说，“与其缝口罩不如多给我缝几个钱袋，一会儿到了村庄我好多弄点钱来。”

“这才是正经事。”梵林与达伽奇击了个掌，“达伽奇也很久没大展拳脚了，我教给它的踢裆技能今晚就能派上用场了！”

“什么踢裆……”药剂师淌了一滴汗，“那是扫堂腿，你说的好像很下流。不过小心别踢到自己，回头我可没时间给你制药。”

“扫堂腿技能踢的是哪里呢……”

“好了！”船长拍了拍手，“你们别贫了，那两只长须海狮已经回来了，看样子是找到了安全停泊地场所，我们准备一下准备靠岸吧！”

“全体船员听令，准备泊岸！”航海士喊了一声。

2.煞有介事

罗亚尔海贼团将船停泊在了长须海狮找到的僻静地点，几个船员合力把船锚抛进了水中固定船身，为了安全起见梵林与达伽奇又跳上了岸，熟练地用绳子将船绑在了礁石上。这一举一动都被周围的几只大钳蟹看在眼里，它们口中吐着泡泡惊奇地看着众人的举动，似乎很久都没有见到游人一样。

“刚刚抛下船锚的时候惊动了几只球海豹，这会正往水里游呢。”巴隆索将手放在额头细望着水中游来游去地球海豹露出了一副得意的神情，“圆圆的东西总是很萌，像金币。”

“虽然很可爱，但有它们在周围始终是不安全。”药剂师说着从口袋里拿出了一个蓝色的小药瓶，“交给我吧！”说罢他打开小药瓶的盖子将它丢入了海中，刹那间海滩上的大钳蟹与海中的球海豹纷纷退避三舍离开了这里。

“你的药可真厉害。”梵林拿精灵球收回了用手捂着鼻子的达伽奇，“人类完全闻不到，但口袋妖怪闻到都害怕了。”

“当然了，我是药剂师嘛！”

许久未说话的船长同从船舱里拿出了两件长袍，她丢了其中一件给巴隆索，自己则将另外一件披了起来：“你跟我去村子里探探情况，其他人在这里等着，没事的话大约一个小时左右就能回来。如果没回来，那就派两个人去寻找我们，其余的留下来看船。”

“知道了船长！”巴隆索兴高采烈地披上长袍与同一先一后跳下了船，能先其他人一步去探路敛些钱财，何乐而不为呢？

二人刚欲起步，巴隆索胸口的衣衫缝隙里便钻出了一只喵喵，他把喵喵抱了出



来放在了地上："你就扮成家猫跟我们一起去吧！"

这是巴隆索的得力助手喵喵，平时都躲在主人的怀里，跟主人一样很喜欢圆的东西，特别是金币。这只训练有素的喵喵十分敏捷，凡事看上眼的东西没有抢不到的，它偶尔也会跟船员们抢东西吃，不过即便是这样，所有人却都很喜欢它。"喵。"喵喵叫了一声眯起了眼睛，四腿着地跟着二人有模有样地走了起来，那样子还真像一只老实的家猫。

初踏入村庄，映入眼帘的竟然是雪景。这种雪景倒也不是说村子完全被厚厚的积雪覆盖，而是一半一半的样子。能看到积雪在地上，但却不是所有地方都有，比起积雪，那些白色的东西到更是像常年累积下来、已经结成冰的雪。周围吹来了一股凉飕飕的风，擦过地上的冰雪带着一股寒气，让周围寒冷的气氛更加凝结起来。

喵喵走在最前面，边走边嗅着什么东西，忽然它嗅进了一股冷空气，不禁打了个寒战躲在了巴隆索的身后。见它忍不住打了个喷嚏，巴隆索赶紧把它放进怀里："这么冷，鼻涕都冻出来了，别闻了。"但喵喵却试图把脑袋露在外面，还想嗅，巴隆索不明所以地把它盖了起来："听话啦！"说话间他也嗅了嗅，"好重的鱼腥味。"

"难怪喵喵喜欢，不过确实很冷。"船长将长袍裹得更紧了一些，"你看看前面，貌似咱们交了好运，刚进村庄就看到酒馆的招牌。"她指着下一个路口前的一所小房子，房子门前放着几桶酒，门口挂着一个写着PUB的招牌，这正是她所说的小酒馆。

"去酒馆吧，别管船上那些家伙，咱俩先大吃一顿，船长先看到，你请客。"也许是因为天气的关系，巴隆索没经船长同意便便加快脚步径直向酒吧走去了。

"也好。咱们的船停在村子南边的海岸，这酒馆就在村子入口处不远，先进去打探一下情况吧，或许可以作为今晚进攻的据点。"同说着也加快了脚步，跟巴隆索一起推开了酒馆的大门。

起初还以为这酒馆跟其他村庄里的酒馆一样，会是下流社会或旅行者的据点，比如说汇集了游民、吟游诗人、冒险者等，然而这里平静得出奇。酒馆并不是太大，除了吧台前围坐着两个人之外，几张



桌子都是空的。坐在吧台左边的那个老头抱着一只凯西，戴着一顶绅士帽，看样子像是那种经常会见到的、负责传授或是遗忘口袋妖怪技能的技能大师。

“嘿，有什么技能可以学呀？”虽然酒馆内温度稍微高一些，船长却只把连在长袍上的帽子除了下来，“说来听听。”

“我可以预测到你的口袋妖怪们将会学习到的技能；学习的话，我可以传授预知未来这个技能，但只有限定的口袋妖怪可以学习，比如你的细胞十字。”

“你怎么知道我有细胞十字？”同惊讶地说。

“我是传授超能系技能的技能大师嘛，当然什么都知道。我还知道你的海皇牙将会遇到灾难呢。”

听到这里船长一阵心虚，让这老头知道自己是海贼还了得：“你还知道些什么？”她那插在口袋中的左手已经略有所动。

“你放心，我只是个一个旅行中的技能大师。我尊重别人的生活方式，不会干涉你们的事情的。”

船长暂且松了一口气：“暂且信你，不过算了，我没有超能系的口袋妖怪。”她摇了摇头，坐在了吧台前，“来一杯啤酒。”

“那真是太可惜了。”技能商人抚摸着怀里的凯西转过了头。

巴隆索看了看坐在自己旁边的男子，只见他一身冬装打扮，头上戴着一顶皮帽子，虽然是坐在吧台前，但眼睛半睁半醒着，像是要睡着又像是刚刚睡醒的样子。

“兄弟，你好。”巴隆索轻轻地拍了拍桌子对这男子说，“你是不是昨晚喝太多了，一直没有回家？”

“真见鬼。”男子说，“我困死啦，我被失眠症困扰了好久了。连我的小猪怪都受我影响，你看，这大白天的它反而睡得正舒服呢。”他扬起下巴望向了吧台尽头的角落，那边还真有一只小猪怪在打呼噜。

“它那眼睛，睡着还是清醒，根本看不出来吧？”巴隆索淌了一滴汗，“我一天了都没吃饭，饿死了，要不然把它烤了吃掉吧，还省钱了！”

“你可不要吓我，现在村子里发生的怪事已经够吓人的了！”男子慌张地往右移动了一个座位远离了巴隆索一些，并紧张地看着他。

“我开玩笑啦，再说这里也没有火，我怎么烤它……”

“村子里发生什么事了？”船长收起了以往的冷静，故作惊奇地问，“我们是过往的旅客，一天一夜没吃饭了，又累又饿，正打算今晚在裴丽村落脚呢。”

“那个，其实……”男子吞吞吐吐地说，“我并不介意你们在这里过夜啦，只不过，我跟你说哦……”

“嗯？”船长跟巴隆索各自竖起了耳朵，提高了警惕。

“这个村子里的人都没有半夜的记忆哦，好可怕，只要天一黑就开始意识模糊了……就连我也是一样，到底是为什么呢？”

“你不是患有失眠症嘛！”巴隆索拍了拍男子的肩膀，“你晚上失眠，白天睡得迷迷糊糊地，当然不记得啦！”

“哈哈哈！”船长笑出了声音，但尽管如此她还是有些在意这个失眠症患者的说话。

“他说的是真的哦……”酒馆老板把啤酒递给了船长，“你们是做什么的旅客呀？”这老板大约四十岁的样子，穿着一身酒保的服侍，那两撇深金色的小胡须看起来十分有意思。

“我们？”巴隆索一时间没反应过来，只好转移话题，“把菜单先拿过来看

一下啦！”

“我们是口袋妖怪训练家，本来打算捕捉几只雪中的口袋妖怪的，但却在山中迷路了，迷途之中只好来到这个村庄啦。”船长接过了巴隆索的话说，“对啊，把菜单给我，我饿死啦！”

老板把菜单递给了二人，继续说：“如果是口袋妖怪训练家就好啦，你们可以调查一下。不过你们知道吗？最近村民们流行着一种怪病，只要到了傍晚，大家就会失去记忆，而且早晨醒来全身都是鱼腥味儿。我们并未喝酒，但是为什么会发生这种事儿呢？”

船长跟巴隆索一边看着菜单一边听着老板的话，船长首先说了一句：“给我来一份牛排。”

“我要一份斯巴开第。”巴隆索把菜单还给了老板，“可是你这里生意好像很差呀，我们从进来村子那一刻开始，就没看到什么村民，酒馆里也是空的，要么你把店盘给我吧……”

“先生，你这样说话很难听。”老板瞪了巴隆索一眼，“什么生意差？是因为最近大家都染了怪病，所以才很少会有人出门啦……”

“是我不好，抱歉抱歉……”巴隆索尴尬地笑了一声问道，“具体怎么回事呀，我怎么听不明白？”

“就是第二天早晨醒来以后，前一晚的记忆就完全没有了。村长怀疑是不是有什么恶作剧的口袋妖怪在搞鬼，于是他召集来了许多口袋妖怪训练家来守夜。但连续请了几次人都无济于事，第二天早晨醒来以后，就连那些训练家们都不记得前一晚发生了什么事……”

“那还真是伤脑筋呀。”巴隆索摸了摸脑袋，“第二天早晨醒来全身还有鱼腥味……是不是海上那些幽灵系口袋妖怪在搞鬼呀？”正说着喵喵从主人的



胸口钻了出来，它往四周看了看，又闭着眼睛嗅了嗅，之后跳到了地上往酒吧右手边去了。

“喂喂，客人，请看管好自己的口袋妖怪！”老板慌慌张张地说道，“别让它打碎了什么东西！”

“这位客人的小猪怪都没事，我的喵喵会有事？”巴隆索显然不喜欢别人说喵喵的坏话，他唤了一声，喵喵非但没有回来，反而四处嗅着走到了酒吧的角落里。这边有一个通往地下的小楼梯。

“咦？”一直在察言观色的船长忽然望着喵喵嗅来嗅去的地方说，“这里还有地下室？”

“对呀！”酒馆老板点了点头，“是存酒用的地方嘛，不过很抱歉哦客人，那里除了酒馆内部人员以外是禁止进入的。哎呀，快点把你们的喵喵叫回来吧！”

“好啦好啦，就像谁会偷你的酒一样……”巴隆索从喵喵抱了回来，“这次好了吧？”

“嗯，非内部人员是不能进去的。”

“也没说要进入啦。”巴隆索自言自语了一句，心里想到看不起我的喵喵，今晚先把你这酒馆洗劫一空……

船长则听着二人的对话，心中若有所思……

简单地吃了餐饭之后，船长与巴隆索又将帽子扣在头顶上，顶着寒风出去了，二人在酒馆周围简单地转了一下，这个村子并不是很大，除了酒馆所在的街道是闹市区之外，其他再没什么值钱的商店或大户人家了。

“差不多就这样了吧。”船长望了望面前这条宽敞的大道，似乎道路尽头就是村子北边的出口了，不过那边是雪山，对海贼来说并无什么乐趣可言。

“回去换那几个家伙来探路吧，他们一定饿坏了。”巴隆索从口袋里掏出了一块怀表看了看时间，“还有两个小时天黑，回船上制定一下作战计划。”

“依我看来……”船长欲言又止地说，“这是村里惟一一个酒馆。换那几个家伙来的话反而太招人耳目，特别是航海士跟兽使。”

“那怎么办，总不能让他们再饿几个小时吧，而且口袋妖怪们也都饿了。”

“你口袋里那些金币是做什么用的？”

“你不许打我金币的主意！”

“你多买点食物带到船上，等今晚打劫了村庄以后，我加倍补偿你！”

“嘿嘿，那船长你可要说话算话，我就等你这句话啦！”巴隆索露出了笑容，从口袋里翻出了几枚金币，“走着喵喵，船长说会加倍补给咱们的！”喵喵学着家猫的样子弓起背伸了个懒腰，三步并作两步地追着巴隆索往商店去了。

“不可救药……”船长无奈地摇了摇头，相处了这么多年，对于这位伙伴的脾气她倒早也习惯了。不过酒馆老板说起的那些事情，她倒反而有些在意——不管了，先回船上再说。

就这样，二人带着买来的食物回到了船上，当然，在回来的路上二人也是躲躲闪闪尽量避免被人见到。这倒要多谢西维德那只红色的荷叶蛙，是它一直在用自己还不太熟悉的新技能白雾，才能让二人轻松离开村庄。说到这里倒要提一下这只荷叶蛙，这是不久前才刚刚从西维德捡到的一枚蛋里孵化出来的，要说西维德运气好真的一点都不为过，不知道从哪里漂来了一只蛋被他捡到，孵化出来后居然还是稀有的闪光口袋妖怪。西维德对它自然是爱护有加，但这只荷叶蛙似乎在未出生前经历过太多惊险的事情，以至于其十分胆小，且掌握的技能也十分少。也正因为这样，刚刚泊岸前制造烟雾重任就拜托给了

航海士的爆风鼠。不过有一点倒是十分好玩，这只荷叶蛙虽然胆子小，但对船长却充满了依赖，以至于平时不跟西维德在一起的时候，一定会依偎在船长身边。

“荷叶蛙，你回来了，害怕了吧？”西维德慌忙从船长的脚下抱起了荷叶蛙。

“荷叶蛙今天的表现很勇敢。”船长略带笑意地说，“从出村子那一刻开始，就独自跟着我们走了回来，估计累积了不少经验值吧！”

“船长你下流！”西维德拿精灵球收回了荷叶蛙，“你怎么能让一个宝宝走那么远的路，你就不知道抱着它吗？”

“喵喵还一步一步跟着回来呢，而且还在酒馆受了委屈！”巴隆索说着抱起了喵喵，“不过它可不会被我放到精灵球里去休息，因为……咱们要吃饭啦！”

“是啊，各位伙计们，开饭啦！”船长与巴隆索将捂在长袍里的两大袋食物放在了甲板上，“买了好多，要多谢我们的大掌柜肯打开自己的小金库，大家好好吃一顿，今晚好好热闹一场吧！”

“等一下，等一下，可不是开我自己的小金库，船长你说过会加倍补贴给我的。”

“我这里还有几瓶提神醒脑的药，一会大家一人喝一瓶。”药剂师从口袋里翻出了几个小瓶子，“今晚进攻裴丽村一定用得到！”

“不过我们倒是听到了一个奇怪的消息。”巴隆索说。

“什么消息？”西维德问道，“喵喵受了什么委屈？”

“喵喵那个不重要啦，它没被欺负。不过这个村子倒是很古怪，首先村子里人很少，其次酒馆老板跟我们提到了关于村民会失去晚上的记忆这件事……”

“管他呢！老子要的只是珠宝跟粮食，管他生不生病，吃饭吃饭！”梵林把两大袋食物抗到了肩膀上向着船舱内走了过去，“吃饱饭好办事，有了力气才能打架！不吃的话我们可要全部吃光了！”

“你别一个人吃光，我们也都饿了！”西维德三步并作两步地追了过去，“给我给我！”

现在是罗亚尔海贼团的晚餐时间，船员跟口袋妖怪们可都要饿坏啦！不过……巴隆索的那句话倒是引起了航海士与兽使的关注。

3.危机初现

两小时很快过去了，天色渐渐暗了下来，那不时传来的球海豹的叫声越来越少了，取而代之的是远处海中一闪一闪的泡泡状物体，那应该幽灵系的口袋妖怪普露水母或布伦水母吧……

“兄弟们，准备下手了！”航海士将匕首藏在了腰间，向正在做着准备的众人说，接着与爆风鼠击了一下掌：“这次吃饱喝足了，你总该乖乖听话了吧！”

“这爆风鼠肚子一饿就不听话的毛病到底要多久才会好呀？”梵林与达伽奇气焰嚣张地向半空踢了两脚，“轮到我们大显身手了！”

“我能不能留在船上等你们回来？我一个裁缝不太会打架呀。”西维德推搪着，“而且缝了一天衣服，我都累死了，腰酸腿疼的……”

“随便你吧……”船长似乎早已习惯了西维德的懒惰，她略带讽刺地说，“说起缝衣服，好像确实比抢劫累多了……”

“那就让他留下看船吧。”梵林冲着西维德的脑袋来了一巴掌，“老子一个就够了，窝囊废就去做窝囊废该做的事吧，哈哈哈！”

“就这样决定吧，我最适合看船了！”见梵林替自己说话，西维德立刻鼓

掌道，“我就是为看船而生的！不过你干嘛打我！”说着便向梵林打出了一拳。

“你该打！”二人就这样扭打了起来。

“别闹了。”航海士说了一声，“就听船长的，西维德和塔摩留下看船。”

“嗯，就这么决定了……”船长说着拿出了海皇牙的精灵球，她望了望黯淡的夜空，“来点暴风雨做陪衬吧！先给裴丽



村的村民们来点见面礼，只要有海皇的帮助，咱们今晚一定可以大获全胜！”

“来点闪电就更好了，让暴风雨来得更猛烈些吧！”梵林打了几招空手道，“老子的肌肉都开始跳动了，恨不得马上找人打架！”

“出来吧海皇！”船长向海中抛出了精灵球，一束光芒闪过，海皇牙沉重的身子掉入了水中溅起了一股巨大的浪花……天色依旧暗暗的，天空中依旧有几片云朵，然而暴雨并没有随着海皇牙的出现而来到。

“海皇？”船长侧着耳朵叫了一声。

“海皇牙？”身为药剂师的塔摩第一时间意识到情况似乎不对，他纵身跳到了海皇牙的背后，哪知落地那一刻脚下一阵疼痛，似乎踩在了岩石上一般。他伸手抚摸了一下脚下的海皇牙，这……这哪里还是生物？根本就是一块石头嘛！

“海皇牙被石化了！”塔摩向着船上喊道，“大家快下来看看！”

众人听着他的叫声纷纷跳到了海皇牙的背后，海皇牙居然真地变成了一块灰色的大石头，难怪被放出来时没有暴雨出现，它已经失去知觉了！

“海皇牙！”众人惊喊……

未完待续



圈圈熊酒吧

——冰海大帝 1

文/斯潘达
编/马修

前情提要：三神君联合御乌鸦汉切卡终于除掉了制造迷路森林的元凶佐罗亚克蕾切尔——一个被人类科技改造后足以媲美神兽、杀死莱西拉姆的神使却又放不下凡世母子亲情的强大妖狐幻影精灵。而被蕾切尔养育多年的晴天九尾的遗孤、那个尾巴上同样发光的小六尾，并没有加入到汉切卡的长空救助队中，而是跟着我来到我的酒吧里，和美丽花姐弟一起做起了服务生……

1 主仆回归

解决迷路森林危机、击毙元凶佐罗亚克的这次行动，御乌鸦汉切卡无疑是首席功臣，至于我这打酱油的被赞美一番后当然还是要回到酒吧里继续我的小生意，而那个被我们带回来就一言不发的小六尾并没有去行会，不过胖可丁老大还是跑到我的店里来看了他。神奇的是，胖可丁老大三言两语，竟然让这个小六尾开口说出了自己的名字——洛凯恩。虽说没有继续问

出更多，但这已经是一个很了不起的突破了。接下来胖可丁老大留在这里和我们店里的一同进餐后，他单独邀我去附近泡温泉，到了温泉时候，胖可丁老大竟然一反常态地唉声叹气起来。



我被他叹得心烦了："我说老大，你这长吁短叹的……可不像你啊。"

"我是可怜那个孩子啊……"胖可丁老大又叹了一声，"我们这些救助队探险队都是嫉恶如仇，这是应该的，但你说有些时候是不是该讲求下方法和场合……"

"你该不会是觉得那妖狐狸不该杀吧？"我撇撇嘴，"那个家伙手里的命案很多的，何况还杀了莱西拉姆的神使。"

"当然该杀。"老大苦笑，"但真心不应该当着那孩子把她干掉的。"

我有些听不下去了："老大啊，你那天是没去那森林里去围剿。那个妖狐狸被人类科技改造完，动作和幻影能力都极强，你见过能变出整座森林的佐罗亚克么？她就能！而且把三神君都玩得团团转，能制服她的机会惟有这么一个，不杀掉难道让她跑了？"

"这我知道，那种凶狠狡猾的家伙，我们行会集体出动估计都会被她给折腾崩溃。但……"说到这他仰面看看天，"汉切卡这个家伙太急躁了，我可以肯定，如果是波加参与这次任务，肯定会有办法把那个妖狐给活捉的。"

"波加……"被胖可丁老大一说，我竟然想念起他来了，波加现在每天和阿嘉在自己的秘密基地保护玛娜菲的蛋，财宝镇和行会的除了我、电狮子兄妹和胖可丁老大，都以为他们真的去大海底的露琪亚城去了，也不知道这两位现在怎么样了。尽管挂念，但我嘴里还是说："波加？他去了更被玩死！"

接下来的平淡日子里，我依旧没敢去探望波加，不过按照孵蛋周期来算，现在小玛娜菲早应该已经破壳而出了，不过波加他们之所以还没露面，也许还在带着小玛娜菲去野外去冒险成长吧……但这个时候他们可是没有任何任务报酬的。

而在这日复一日中，不知怎的我竟然又想起了金顶企鹅主仆，上次在迷路森林脱险之后，他们便继续向南方旅行了，而我总觉得这俩没溜的家伙应该在某一天会再次出现在我的店里——果然，大约过了半个月，金顶企鹅布林拉普和双贝海獭福特玛尔便从南方赶了回来，又在我的店里



落脚了。

“我和你们二位果然有缘啊。”等主仆俩落座之后，我苦笑着对他们说，“半个月前我还预感你们很快会回来呢。是不是嫌南方太热了？”

“还真不是嫌热。”布林拉普这次出乎意料地严肃起来，“家里有事，所以要急着赶回去。”

“什么事啊？”

“对不起，不便相告！”一旁的福特玛尔冰冷地插了句，让我对他的讨厌再度加深。

“既然不方便说，我也就祝你们一路顺风了。如果有需要用到兄弟的，别客气尽管提。”

“放心吧！一定！”说这话时布林拉普眼中放光，而我再度后悔，要被他再次拉进深坑的不祥预感萦绕心头……

“哎我说斯潘达大哥。”布林拉普已然恢复了八卦贫嘴的常态，“前一阵那个什么森林的事，够改个不错的段子给你招揽客人吧？”

“小点声。”我给他使了个眼色，又冲一旁无所事事看着门外天空的小六尾洛凯恩斜斜眼，凑到他近前小声道：“这孩子现在难过得很，我们正努力让他忘掉这段不快的记忆呢……那森林的，事咱就别提了。”

“他难过？”布林拉普尽量压低嗓门，用难以置信的表情打量我半晌，“该不会是为那妖狐狸难过吧？那可是杀害他母亲的凶手……”

“说得没错，那妖狐是杀害了他母亲、那个晴天九尾神使，但她也抚养洛凯恩这么多年，最后还是为了救洛凯恩才送的命。你觉得他会一点感情也没有？”

“唉，说得也是。”布林拉普终于点头同意了，“话说回来，那老乌鸦不是一般的阴毒啊。”

“可不是。”我非常赞同，“得亏汉切卡是行会的，这要是走邪道……”

“我觉得他已经在走邪道了……”布拉林普看着杯子，又恢复了严肃略带忧伤的神情，一饮而尽。

这次他们主仆只在我这店里歇了个脚就要起身赶路，临别践行时，布林拉普告诉我：“别忘了你说的话啊，需要你帮助的时候可千万别推辞。”

“呃，好的……”

2 度假邀请

我发现一个现象：但凡我有好的预感，好事发生的几率不超过10%；但如果有糟糕的预感，那么坏事的兑现率绝对超过90%。不到一个月，大嘴鸥给送来的竟然是布拉林普的邀请信，邀请我和曾经一起在露琪亚城救助过他的电狮子兄妹去福特玛尔的的弟弟的口袋乐园去度假，我终于有了精神——我斯潘达也终于撞上了一次那难能可贵的10%！

“去度假？”正在整理装备物品的雷霆狮辛柯丝看了看哥哥——电狮王卢西奥，对我歉意道，“现在波加和阿嘉他们都不在，而最近偏偏因为迷路森林的麻烦解决了、而之前积压下的救助探险任务也都要在这一阵集中解决……”

“斯潘达大哥，等你到了宿场町看



到布林拉普王子，就说他的好意我们心领了，但现在实在抽不开身。”和妹妹一同收拾东西的电狮王卢西奥说完回头看看正在整装出发的空之探险队代队长——血翼飞龙莎拉曼，道，“我妹妹当初多亏波加和阿嘉才治好了病，现在他们不在，我们更不能懈怠呢。”

即将一同出行的水精灵夏娃看了看我：“嘿，这不是斯潘达大哥么，怎么？出去度假也要拉上俩保镖？”

“喂喂喂，我只是转达企鹅王子的盛情啦。好歹哥也是从巨大火山和海底王城活着回来的。”

“那……斯潘达大哥哥、要不你再等等，等我走完这个任务后，我给你当保镖，好不好？这个任务很短的。”夏娃嗲声嗲气地嘲讽我起来。

我也不示弱，顺着她的话道：“好啊！这么漂亮的大美女跟我出去度假，闹多少绯闻我都认啦！”

“去死啦，找大力去跟你闹绯闻好了……”夏娃用尾巴抽了我一头一脸的水后，转身跟着莎拉曼去行会大厅里去，然后卢西奥、辛柯丝兄妹则笑着帮我擦擦脸上的水，也跟着出去了。

倒是暴鲤龙奎京忽地窜了过来：“什么？度假？带上我啊，斯潘达叔叔！”

这个当然好，奎京这孩子跟我亲得很，实力又不俗，可没想到莎拉曼回来了：“奎京啊，现在队里的事情多，别光想着玩啦。等你波加叔叔他们回来了，我给你们大家要休假！”

“呃……可这次要去北方的口袋乐园去玩哎。”

“想去随时不是都能去？就算那企鹅王子嫌咱们拖家带口去得多请不起，咱们自己掏钱玩也足够了。”莎拉曼是为数不多的不比奎京体型小的精灵，而她的劝说也非常有效果。但我的脸却红一阵白一阵的：“放心吧，整个雪崩山帝国都是人金顶企鹅家的，还用咱们自己出钱？等忙完这阵，去宿场町度假的事，包在我身上了！”

然后我发现，自己似乎又掉进圈套里了……



闲言少叙，从财宝镇到宿场町，这一路也不算近，自己独行还是难免有麻烦，于是我决定带上小六尾洛凯恩，让他去散散心——至于战斗力什么的，我才不指望呢，随身带的除了钱财和食物，还塞了不少神圣种子、复活种子和穿洞玉，有什么事直接吃种子解决，实在不行不是还有穿洞玉？而这次之所以准备多块穿洞玉，其实是为了不重蹈在巨大火山时穿洞玉被打碎的旧辙，尽管我不相信沿途的山贼草寇们能有巨大火山领主的本事，但带着总归还是安全些不是？

准备完毕再次把酒吧委托给伦帕帕女士后，我竟然兴奋得睡不着觉了，一直在想着第二天要乘坐竹筏去清凉的宿场町度过接下来炎热的夏季有多美，当辗转反侧到东方发白时，我索性叫起小六尾，拉着小竹筏一起从财宝镇口十字路向下，绕到了镇子西边悬崖下的海滩边——也就是之前阿嘉发现波加以及他俩发现我的那个海滩。我之前看过布林拉普之前留给我的地图，如果走水路，比走陆路要近得多，如果是刮北风，现在去会更快。而我昨晚缺

的觉，则将在竹筏上补上。

可现在夏天还没过，海浪在南风的吹拂下掀起一个又一个小海浪欢快拍打在沙滩上，也拍打在我的心里，把我的心拍打得拔凉拔凉的：走水路单纯靠力量划船，火系的洛凯恩完全指望不上；可要是走陆路，那估计就得深秋才能到宿场町了，想到在那么靠北的地方过深秋，不禁骨髓里打起了冷战……

“斯潘达，你这是要去哪啊。”在这个精灵们都还没睡醒的时候，身后的一声问候把我吓了一大跳，机警地回头看了后，我也大笑起来：“波加！你小子藏得可真隐秘……”

随后阿嘉也来了，和我彼此问候后我才发现，阿嘉身旁，小小的玛娜菲正调皮地围着她飞来飞去。

“已经……孵出来了？”

“当然啦。”波加看着我笑容满面，“你第二次去露琪亚城还没回来，这小东西就出世了。”

“你还知道我二次去了露琪亚城？”

“当然知道！那天你出发，我在秘密基地看得可是一清二楚的。”



“算你狠……来，认识下，这个是上次去迷路森林带回的孩子，叫洛凯恩。”我拉上了小六尾给他们介绍，“这个是波加叔叔，这个是阿嘉阿姨。那个小弟弟么……叫玛娜菲。”

“我说你还真能鼓捣——哎呀，这小六尾的尾巴发光哎，是晴天特性的六尾！”

“那是……”我本来想说这孩子是莱西拉姆神使的后代，但考虑到避免触到小六尾心里的痛处，就没往下说。

波加也看出了我的欲言又止，便转个话题：“我说这太阳还没出来，你们这要去哪啊。”

“我们啊，度假去！”我拍了拍波加，“还记得咱们救的那对金顶企鹅主仆吧，企鹅王子说要请我去那扑克脸的弟弟的口袋乐园去玩。”

“都过去这么久了，他们怎么才来邀请？”波加质疑起来。

我哈哈大笑：“你不知道吧，半个月前我从迷路森林那也救过他们……”话没说完，我自知语失，看看小六尾，果然一副被勾起伤心往事的难过样子，赶紧改口：“波加，连他们你都不信？”

“我不是不信，只是提醒你注意下。再说，这种南风天，你该不会想划着竹筏子去雪崩山吧？”

“所以我这正发愁呢……”我无奈地看看漆黑的大海，忽然有了办法，“哎我说波加，露琪亚城那次你也救过他们，不如你把阿嘉和玛娜菲都带上，我们一起去度假吧！”

波加没说话，眯着眼打量我一番：“然后，就有个在水里给你推筏子的力工了，是不是？”

“嘿嘿，你不愿意自己推，我也可以下水，我可是会游泳的。船上留阿嘉和两个小家伙就好。”

“你可真狡猾啊……”波加突然扑哧乐了，“一起走还真没问题，正好我们也

带着玛娜菲多出去走走见见世面，等把他转生前的记忆给唤醒了，我这也就大功告成了。”

“上辈子的事还能记着？”

“当然，小家伙可是海之圣灵的。”

“那就收拾下东西，一起出发呗。”

“好咧！等着！”

3 乐园旅团，出发！

波加他们从悬崖的藤子上再次下来依旧是空着手的，而他们所携带的所有物品，竟然都是由玛娜菲用精神念力操控搬运的——就如同他可以在空中飞一样，其实都是用精神力，玛娜菲真正自由活动的场所是在水里。

他们的东西除了装着食物和钱财的袋子包袱，还有一个不大的小竹筏子，波加下来后二话不说，扯出绳子开始把这个小竹筏子和我之前准备的往一起绑：“斯潘达你倒过来帮忙啊，这一众除了妹子就是孩子，就你一个爷们，别在一旁看着！”

“嘿……就这么两个月没见，你嘴怎么这么毒啦，不就是干活么，来！”

一边把两个竹筏子往一块绑，波加一边告诉我，说他这说话习惯是和阿嘉单独在一起这段时间养成的，阿嘉总是很好胜，而作为偶尔的反抗，他便也小小地练就了下口才……

“你这叫损人好不好？还口才……”我打断了他然后转移话题，“话说你这个竹筏子是干嘛用的。”

“出去给玛娜菲锻炼呗。”波加看看哄玛娜菲和六尾玩的阿嘉，“我和玛娜菲可以直接游，阿嘉必须得乘坐竹筏才行。”

“要出海去完成任务？”

“当然，不然被附近的哪个嘴漏的看见，再传到露琪亚城教会去……”

“嘿嘿，告诉你，露琪亚城的教会势力已经在我的协力下被金格多拉陛下给摧毁了！”

“啊？真的？”

“当然，不过说来话就长了。”我也看看稍微有点精神头的小六尾，“那孩子在迷路森林留下了心灵上的创伤，这一道我就不给你讲森林那事了，光是第二次去露琪亚城的段子，就够咱们一路上消磨时间了。”

终于，我们赶在天大亮之前，把筏子扎好了，将两个并成一个的大竹筏推进海里，和我一道照顾阿嘉和洛凯恩两个火系精灵上了竹筏后，拉开遮阳棚，接着波加摸了摸小玛娜菲的脑袋：“现在的洋流是从哪到哪啊？”

“从北到南！”小玛娜菲的声音带着稚气。

“嗯，那么现在我们要去北边，该怎么办呢？”波加像一个耐心的父亲，让我看着想笑。

“改变洋流方向！”



"别！"波加继续教导小孩子的口吻，"改变了跟着洋流洄游的水系精灵们就被误导啦。"

"嗯，知道了！"小玛娜菲把双臂拢在身前，口中念念有词，而竹筏，竟然逆着水流开始前行起来。

我往凉棚下一躺，海风轻拂，海面波光粼粼，海水轻摇竹筏如摇篮般惬意。我问一旁的波加："这玛娜菲……怎么回事？怎么逆流行船？"

波加很见怪不怪地也躺了下来："这是超能力啊。"

"喂，别欺负我没见过超能力精灵好吧……"

"咱们玛娜菲小王子可是圣灵哦"

"等等……不是公主么？怎么又变成王子了？"

"斯潘达你真笨啊，公主是玛娜菲卵化前，现在重生后是男孩子啦。"

"好吧……"

"行了，说说你第二次去露琪亚城的事吧。"

"嗯……咱们第一次回来后你不是缩秘密基地去了么，然后没几天，塞德那家伙竟然跑来求援了……"

"啊——"我伸了个大懒腰，咂咂嘴，才发现西边已经是晚霞满天，炎热虽然还在，但已经有了些许的凉风。

"睡醒啦？"波加看我起来冲我打招呼，"继续讲你二次去露琪亚城的事。"

"呃……啊！"我才想起来，我原本在给波加和阿嘉他们讲我重返露琪亚城的事来着，但讲着讲着我就睡着了，如今睡醒已经是傍晚，通宵不眠果然误事，我只好问："那个……我讲到哪了？"

"讲到我缩到秘密基地去、然后塞德来找你了。"

"不会吧？我才讲个开头就睡过去了？"

"你以为呢……"

4 偷竹筏的猫

闲言少叙，我们就就这样在竹筏上聊聊睡睡一周，终于到达了北方的大陆，而这期间玛娜菲也只使用了不过10次的超能力，竹筏就在海面上逆着洋流行急速驶着，玛娜菲自己则围着竹筏又是游又是跳快乐得不得了，小六尾似乎也终于被他感染，趴在筏子边开心地看着小玛娜菲——一路下来，两个小东西貌似成了好朋友了。而我这一路上最大的感觉，就是每天早上醒来，差不多都会觉得凉爽不少，在如此靠北的地方度假的确是上佳的选择，可能的话，跟布林拉普他们去雪崩山的话，会不会更爽？



上了岸后我们看到的是一大片开阔的平原，地平线上则是连绵的青山。我拿出地图看看："顺着那条宽阔的大河走，翻过山，就是宿场町和口袋乐园了。"

"既然沿着河走，那我们就继续乘坐竹筏子好啦。"阿嘉提议，被大家采纳。于是再度爬上竹筏，沿河而上。

大约半天时间竹筏到了山下，当一条从断崖上飞流直下的瀑布宏伟地出现在我们眼前时，叹为观止一番后，我们也不

得不面对必须下竹筏步行的现实了——还好，翻过山就是，而这座山除了眼前的瀑布，可走的山路有很多。

我和波加一起把竹筏用绳子紧紧绑在岸边的树上锁好，便沿着最近的山路开始上行，走进山里才发现，这北方大陆的树木和我们财宝镇那一带的还不一样，除了高大挺拔的阔叶树，还有很多针叶树木，在这盛夏的季节，偶尔会有树油滴落下来。不知怎的，我竟然想起曾经在财宝镇的蘑菇斗士大婶那听到的旧事——当初财宝镇被坚岩山进攻时，有一路盾甲龙和钢盾龙们准备从山上突袭，结果被烧死在林子里，而当时助燃的就是盛夏时树木分泌的树脂……

正想着，一直话很少的阿嘉说话了：“哎波加，你还记得我们刚成立空之探险队时行会给安排的探索瀑布的任务吗？”

“怎么能忘呢。”波加悠悠回答，“那可是我们组成探险队后接的第一个像样的任务啊……”

那是波加和阿嘉刚组成探险队的事，和我第一次去行会时一样，刚到门口的波加和阿嘉也被行会中的一大堆精灵七嘴八舌地给来了个下马威，最终还是留了下来，而这个任务虽说去探险瀑布，但到了目的地才发现，那里除了瀑布什么都没有……当时波加犯了倔，硬是拉着火系的小火鸡阿嘉一头冲过瀑布、发现了瀑布后的洞窟，而洞窟里只有一些常年生活在潮湿环境里的蚊香蝌蚪、雨蛛这些，尽管如此，这些家伙都给当时还弱小的阿嘉带来了不少的麻烦。但阿嘉也同样倔强得很，顶着水系的攻击直接冲上前去把那些调皮的家伙赶走……终于在最深处，他们发现了一个大水晶，阿嘉上去就拿却没拿动，而波加则觉得这么结实的大水晶后面一定有什么秘密，结果还没等他让阿嘉停下来，阿嘉已经拔出水晶，接着巨大的水流把两个小家伙给冲到了远方的温泉。后来回到行会他们才知道，这里早被胖可丁老大探险过了，而让他们来此探索，不过是试试他们的胆量。不用说，他们顺利通过了行会的考验。

“波加，我们要不要去看看这瀑布后面还有什么洞窟没有？”阿嘉忽然来了兴致。



波加一脸苦相：“可不是每个瀑布后面都有洞窟的，说实话，那次瀑布后面是有洞窟，没有的话一直被瀑布的大水流冲击，估计你都小命难保了。”

“还是好奇啊……”阿嘉一边说，一边回头透过树木看了看银缎般飞泻而下瀑布，忽然大喊一声，“喂，有小偷在偷我们的竹筏！”

我们赶紧往山下望，果然，一个白色的精灵，正在用锋利的爪子砍着绑竹筏的绳子，锁头什么的他压根就无视，这时候我们一行只能往山下跑，但晚了，当我们来到河边时，那个家伙不仅把竹筏推到水里，而且已经顺流而下漂得很远了。于是玛娜菲和波加跳到水里追，我和阿嘉以及小六尾洛凯恩在陆地上跑——好在河道并不是直通入海口而是有个过弯，我们赶到了竹筏的前面。我二话不说跳进河里，待竹筏靠近，猛地扒到竹筏上把那个偷船的家伙扑倒，这时我才看清，偷竹筏的家伙竟然是一只利爪猫——这种精灵在我老家

芳缘大陆也有，不知道会不会是老乡呢？但现在不是想这些的时候，我伸开手掌运足力气一个瓦割劈向他的脑门，而这利爪猫虽然受到突袭但反应非常快，伸出利剑般的指甲钩挡住了我的进攻，接着一脚踢开我后跳到空中，抡起双爪就朝我扑来，我知道自己不是这个家伙的对手，而且那双利爪即便是用胳膊挡着也会被伤到，便索性向后跳进了河里，利爪猫很生气地巴在竹筏边往水里看，但此时我已经游到了竹筏的另一面，从背后去突袭他，而这个利爪猫竟然一闪身躲过了，我扑了个空再次栽到了水里。

这时波加带着玛娜菲也追了过来，波加让玛娜菲用超能力停下竹筏后，和玛娜菲一道在水里对利爪猫发射水枪，两道水枪打得利爪猫无处可躲，我则再次爬上竹筏抱住利爪猫的腿让他无法去躲避水枪……

忽然我听到岸上的小火鸡阿嘉喊：“斯潘达你跳到水里去！我和洛凯恩解决这个小偷！”我不知道这姑娘要干嘛，但还是松开了利爪猫翻身滚进水里。接着看到阿嘉让小六尾洛凯恩如孔雀开屏般展开九条尾巴，整个天地间刹那光线耀眼，刺得睁不开眼睛。“来，小家伙！用我刚刚教给你的太阳光线！”接着，一道炫目的光线劈头盖脸从上至下打在了利爪猫的身上，而后又一发火焰放射烧向利爪猫。火焰放射在晴天的加成下极其猛烈，不仅利爪猫痛苦万分，连竹筏也着了起来。波加见状连忙叫上我和玛娜菲一起把竹筏掀翻，才把火熄掉。



“我说阿嘉，能不能别这么冲动啊……”波加在水里露出脑袋哭笑不得地对阿嘉道，“你看看，我们的竹筏差点给烧没了……”

话没说完，他已经注意到利爪猫在河里正拼命而无奈地挣扎着，扑腾几下后便沉了下去。波加刚想下去救，忽然空中一声呼啸，一个蓝色的身影如离弦之箭般俯冲着扎进河中，接着借着惯性再次窜出河面，我们看清了面貌——原来是云翅龙，一种有着蓝天颜色的身体和云朵颜色翅膀的飞行系兼龙系精灵。而那个被水呛得奄奄一息的利爪猫，则被他驮在后背上。

在河上方盘旋两圈抖了抖身上的水，那个云翅龙开始斥责我们：“他不过是偷了你们的东西，不至于这么往死了弄吧？”

“嘿你这家伙！”波加不服气，“我们的竹筏子要被他偷走了，我们可都得走回去了。”

“你们都会水干嘛这么在意？”

“岸上还有俩火系的你没瞧见么？”

话正说着，山林中已经呼啦啦地飞出了很多云翅龙和密密麻麻的青绵鸟，而从山上，一众过动猿和丛林蜥蜴也快速地在丛林中攀着树枝飞奔而来，接着把阿嘉和洛凯恩给包围了起来。

“呵呵，没想到你还是山贼的头头啊。”波加冷笑一声，猛地一发水枪打向云翅龙的额头，云翅龙下意识地一低头，原本奄奄一息的利爪猫再次被打落，云翅龙一看不好正要低头去救，我这边也跟上了幻象光线，正中云翅龙翅膀下面，云翅龙强忍着疼痛还是落下去把利爪猫再度接住，一大群青绵鸟叽叽喳喳地扑了过来，有直接啄的，有对我们俯冲要使用燕返

的，甚至还有发射冷冻光线和龙之波动的，我和波加一看不好，立刻潜到了水里。



而岸上的阿嘉和洛凯恩，面对先行一步重重围上来的丛林蜥蜴们也不示弱，她跳起来对地面使出大字火，岸边草坪瞬间烧出一个“大”字，虽然她和洛凯恩也被灼烧，但毕竟是火系的，围上来的丛林蜥蜴们就惨了，瞬间被烧得哇哇大叫，和后面的又撞到了一起接着不分青红皂白地打了起来，但阿嘉拉着洛凯恩刚刚走出火场，抬头发现过动猿们也赶到横在了眼前，为首的高大的过动猿一声令下，那些猿猴们并没有往上冲，而是一齐砸向地面，崩起的岩石便朝阿嘉和洛凯恩暴雨般砸来，阿嘉见状只好退回到火场的中间……

眼看着就要吃亏，一直在水下游来游去的小玛娜菲听到水面有动静，便跳出水面，好奇地看着眼前遮天蔽日的云翅龙和青绵鸟，为首的那个云翅龙刚想下令进攻，但看是小玛娜菲，立刻大喊一声“停止攻击”，并带头恭敬敬地冲小玛娜菲行了一个飞行精灵的展翅大礼。空中的鸟们见此，也都恭恭敬敬地行起礼来，而陆地上的丛林蜥蜴和过动猿，也已放弃了对阿嘉和洛凯恩的围攻，齐齐地来到河边俯身叩拜。

“干什么？你怕了？”在水下看到此景的我终于可以把脑袋伸出水面换口气了，“算你们还知趣，大海圣灵在此，你还是跟我们去岸上去交代下这是怎么回事吧。”

“玛娜菲圣灵……是你们一起的？”见玛娜菲调皮地落在我的脑袋上，云翅龙很惊讶，“刚才多有冒犯还请见谅，不知道能否请各位光临我们针叶山做客？”



“好啊！”波加也从水里钻了出来，“这一个礼拜的干粮吃得我都要吐了，好酒好菜新鲜果子准备好，我们跟你去！”

“多谢赏光！”云翅龙对身后一个青绵鸟道，“特鲁特，速速回去告诉厨子们准备好宴席，宴请苍海圣灵玛娜菲和各位贵客！”

5 针叶山的宴会

再次返回山上，我们是乘着云翅龙飞上去的，而我们的竹筏也被过动猿们扛到山上去帮看管起来，而后我们才发现，这外表看着静寂非凡的山，实际上藏着如此大的一个精灵聚集群落。

当然，这种所谓的聚集群落更像是个村子，住民们的生态都非常自然，飞行系精灵们就衔草搭窝，陆上精灵则在树上、树下或山洞里栖息着。远没有我们财宝镇

那种房屋。当然，我和波加、阿嘉都怀疑他们的动机，但想想又实在找不出他们已经把我们围困得可以随时干掉的情况下为啥还要忽然迎请我们，惟一的解释，就是我们真的跟玛娜菲沾了光。

所谓的宴席，并非是以前在巨大火山、露琪亚城那样在大厅里，而是在山林的一大片空地上堆满了五颜六色的树果，阔叶做成的杯子里盛着用树果酿成的美酒——这种完全自然的大聚餐真是久违了，尤其是对于我们这一行啃了一周干粮的，真的是狼吞虎咽一般。而在吃饭聊天中，当我们告诉了他们小玛娜菲如何和我们在一起后，获得了在场精灵们的一阵夸奖，诸如勇敢、机智什么的就不多说了。而从他们那我们也知道，这个山林原来还不属于雪崩山。

和大多数地方一样，这片山林中栖息着大量的精灵，这里的物产丰饶、气候四季分明，春天的嫩芽、夏秋天的树果和蘑菇野菜什么的自不必说，即便是到了大雪纷飞的冬季，松果、榛子、核桃等各种干果也足够这里的精灵们度过一个慵懒而衣食无忧的冬天。而为了让生活更加方便更加美好，这里的精灵们也根据各自的特征开发出了不少的能力，比如用冷冻光线把新鲜树果冷冻起来放在阴凉的洞窟中，存储到冬天便是味道非常甜美的冻果，而过动猿们则用臂槌把坚果成堆地砸开，当大雨结束后，采下的蘑菇会在太阳光线的照耀下迅速风干从而做成可口的美食……针叶山的精灵们就这样衣食无忧、不同种类彼此互助和谐地生活在山中，然而最近却出了麻烦——来自北方寒带雪崩山的精灵们开始觊觎起这里，数次对这里发动进攻但都无果而终。

而对于飞行系族长阿尔塔——也就是之前带头的那个云翅龙来说，发生雪崩山被攻击的事件让他非常不解，因为在北方一直有急冻鸟的传说，而这个飞行与冰的双重属性的神兽，可是针叶山和雪崩山共同的守护神，而且那帮冰躯体的家伙们很不适应这针叶山夏天的炎热的——那他们还来侵略到底是为了什么呢？

宴席上针叶山的另一大族——懒猴族的族长史雷克则毫不觉得奇怪，这个身躯庞大的懒猴王连吃饭都要侧身躺着，打着哈欠道：“就是想霸占我们的地方呗。”

“拉倒吧！”第三大族的族长——森林蜥蜴斯赛特打断了他的话，“打下地盘干嘛？我看是想把我们这些精灵抓去做奴隶。”

“做奴隶？”史雷克张开大嘴打个长长的哈欠，“就我们这种？到了雪崩山可是连一个冬天都挨不过去的……”

“那个，各位我插个话。”我放下叶杯打断了他们的争吵，“你们刚才说，雪崩山要侵略你们这儿？”



“可不是么！”在座的几个族长异口同声地回答，“他们皇室精灵企鹅一族本来世代和我们没有任何纷争，但这一代不知道怎的就搞起扩张来了。哎，那个圆企鹅老弟，你不会是也是雪崩山的皇族吧？”

“哈哈，还真不是，我是人类变的。”波加大笑着看着同席的各位精灵们，“是不是更难以相信？”

“这有什么不信的。”一旁

的斯赛特族长没有任何奇怪的反应，“我这以前来个丛林蜥蜴，他就是人类变的，在我这混了一年半，然后说去找什么时之齿轮就离开了。”





其他精灵也都连连称是，而波加反倒有些不好意思了。但当得知我们是受雪崩山的布林拉普的邀请去口袋乐园度假时，气氛刹那间紧张了起来。连懒猴王史雷克都翻身站了起来，小山一样屹立在我们面前：“有句话……我不知道当讲不当讲，现在雪崩山和我们关系非常紧张，而各位偏偏又是雪崩山王子的贵客，这个……我建议各位就此原路折回财宝镇吧。”

波加刚想说话，我轻轻拍拍他的肩膀，对懒猴王道：“关于贵地和雪崩山的冲突，我们毫不知情。但我可以向各位保证，我们这次来，就是去宿场町度假的。而邀请我们来的布林拉普王子，也是长年在外游山玩水，根本不问雪崩山的政事——我没说错的话，他应该不会参与到这次冲突中来的。”

“你说的布林拉普王子，是不是一个金顶企鹅？带着一个双贝海獭随从？”森林蜥蜴斯赛特看着我道，“我们蜥蜴一族长年潜伏在树上，的确多次看到过这两个家伙进进出出。上次路过这里就是几天前——哎，阿尔塔，我记得当时还是你送他们主仆下山的。”

“哦？你说那两个家伙就是雪崩山的王子主仆？”阿尔塔笑着摇了摇头，“堂堂雪崩山的王位继承者怎么能是那个吊儿郎当的样子！我就以为是他们普通的平民，就给送过去了。”

“唉！我那时就睡得太死！”懒猴王史雷克后悔地挥右拳砸左巴掌，“不然把那两个家伙扣押在这，看他们雪崩山还敢来找麻烦……”

“我说史雷克你还是省省吧。”斯赛特打断了他的话，“袭击我们针叶山到底是雪崩山的命令还是个别的队伍所为我们还没搞清楚，擅自就把雪崩山的王子给扣押了，这不等于公开宣战了？”

云翅龙阿尔塔也道：“蜥蜴族长说得没错，我们是看到了雪崩山的军队打过来，但还没弄清是谁的指使。前些天送那对企鹅主仆下山，我和他们聊天起码他们并不知情。”

“这么说，起码那个企鹅王子不知道他们雪崩山侵略我们针叶山？”懒猴王也开始冷静下来。

“当然，他还反问我，说雪崩山那么一大众冰系的家伙来打这个到了夏天热得要死的地方干嘛。”云翅龙摊摊翅膀。

最终，他们还是决定不再阻拦我们，在宴席结束前我忽然想到了偷我们竹筏的那个利爪猫，就问阿尔塔：“偷我们竹筏的小偷，现在怎么处置了？”

阿尔塔苦笑：“什么小偷，他只是我去年岁末救下的一个落魄精灵。那家伙叫桑古斯，是以前芳缘大陆利爪猫族群的军事统领，10年前利爪猫和剑牙蛇这对水火不容的精灵群体在芳缘大陆再次打仗，桑古斯因为刚愎自用不听劝告，结果带领全队误入了剑牙蛇们的剧毒阵导致全军覆没，这个惟一幸存下来的家伙自觉无颜面对利爪猫族群，索性独自离开了芳缘，经过两年辗转，去年冬天来到了这针叶山附近，又累又饿差点死掉，当时我正带部下在高空巡视，就把他救了下来。”

“那两个族群啊。”我也回忆起了以前，“听我们族群的圈圈熊长老讲，利爪猫和剑牙蛇世代为敌，打到现在连他们自己都不知道为什么为敌了，总之就是互相打……但，这和偷我们竹筏有什么关系？”

“呵呵，非常有关系啊。”阿尔塔继续用他白云般的大翅膀边做手势边说，“桑古斯在这里可以说是衣食无忧，但他还对往事耿耿于怀，上个月帮我们打退雪崩山的入侵后，就觉得自己那样走掉更对不起族群，于是便找机会逃出针叶山，这次偷你们的竹筏，是想用筏回到芳缘去啊。”

“开玩笑吧。”我苦笑，“我老家就在芳缘，被帕鲁基亚一个时空切裂侥幸没死给打到这里来，想凭一个小小的竹筏回家，根本没可能的。”

“嗯，他被你们连火烧带水淹，现在还没醒过来，以后有机会你也劝劝他吧。”

“没问题！”

话虽然这么说，但我们毕竟还是要赶在天黑前去宿场町，于是没等利爪猫桑古斯醒来，宴席之后我们一行便出发了。这次依旧由阿尔塔带另外一个云翅龙送我们下山去宿场町，而我们的竹筏就正式由他们帮忙保管。当来到针叶山的山顶，我和洛凯恩坐在阿尔塔背上飞到天空上时，我们终于看清了山那边的全貌——一大片绿树成荫的平原旷野，数条河流穿过其中，湖泊如宝石般点缀其上。而在不算太远的



地方，两个相邻的建筑群落，应该就是我们此次度假的目的地——宿场町和口袋乐园了。



光盘导视

一、《口袋妖怪大乱斗U》预告片



二、2013剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》预告片



三、宠物小精灵BW（第二季）

114.阿克罗玛VS汉森姆！等离子团的阴谋！



115.雾之算木牧场！电龙的灯光！

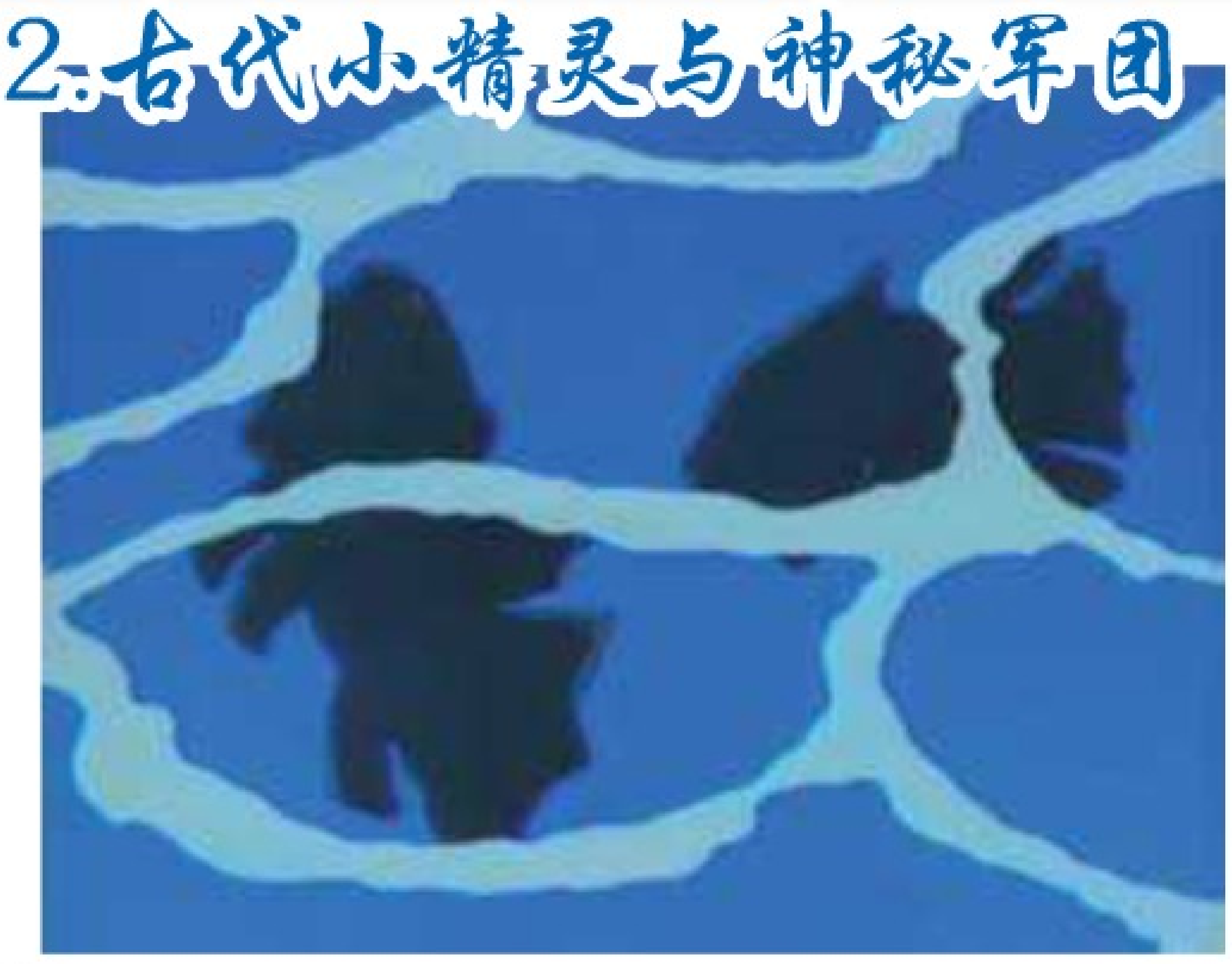


116.N再现！救出勇士鹰作战！



四、宠物小精灵AG

2.古代小精灵与神秘军团



菜单乐曲：华丽大赛
（口袋妖怪超世代）

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



口袋玩家

《口袋玩家》64辑读者调查表

姓名________________ 昵称_______ 年龄________ 性别________ 职业__________

Email_________________________________QQ_________________

地址_____省__________市（县）__________区_______________

邮编______________________ 联系电话_____________________

爱好____

自画像

☐**我愿意公开QQ**

你最喜欢《口袋妖怪》的

☐游戏 ☐动画 ☐漫画 ☐周边 ☐其他_______

你正在玩的《口袋妖怪》是

☐正统系列 ☐口袋迷宫 ☐口袋突击队 ☐口袋大乱斗 ☐口袋信长 ☐PC对战软件 其他________

本辑你最喜欢的内容：______________________________

原因：____

本辑你最不喜欢的内容：_____________________________

原因：____

你对本辑的栏目构成满意吗？

☐满意 ☐一般 ☐不满意

除了《口袋玩家》，你近期还买了其他什么游戏动漫杂志？______________________

你购买《口袋玩家》是

☐每辑必买 ☐有选择地购买 ☐刚刚购买

《口袋玩家》上市日期后多久你能买到？

☐当天 ☐一周左右 ☐一个月左右 ☐更长时间 ☐其他________

你本辑的《口袋玩家》的印刷装订质量

☐正常 ☐重影 ☐图片灰黑 ☐页未裁开 ☐掉页 ☐其他________

你或你的朋友有停买过《口袋玩家》吗？停止购买的原因是什么？

____

你对《口袋玩家VOL.64》DVD的内容

☐满意 ☐一般 ☐不满意

本辑的DVD动画有什么问题？

☐没问题 ☐有点卡 ☐读不出来 ☐声音和动画对不上 ☐字幕显示不出来

☐其他________

“《口袋妖怪》系列”的衍生类型越拓越宽，说说你最想玩到的是哪一种类型的《口袋》衍生作？量详细些哦。

____

____

本辑的赠品怎么样？也请说说你对赠品的意见和建议

____

____

你对《口袋玩家》的意见和建议

____

____

你想在“精灵中心”对小编讲的话，或说说趣事（如不够请附纸）

____

____

《口袋玩家》64辑大抽奖

只要在2013年5月20日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。 您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在66辑公布。

掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES

掌机王荣誉出品

POKéMON

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元